HD/SD キャラクタージェネレーター
送出用ソフトウェア

ST-SV5

取扱説明書

必ずお読みください！

ビデオトロン株式会社

101141R22

複写・転載を禁止します。

発行元の許可なく、この文書の記載内容の複写・転載することを禁止します。

本書に記載している商標

Microsoft, および Windows は、米国 Microsoft Corporation の米国、日本およびその他の国における登録商標または商標です。

その他、本文中に記載されている会社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。

変更について

この文書の情報は単なる情報として提供されるものであり、将来予告なく変更される可能性があります。

フォントの使用についてのお願い

フォントの使用については、フォントメーカーと使用契約を結んでください。

本製品でお使いになるフォントや本製品に映像信号として入力するフォントに関しては、フォントメーカーと使用契約を結んだフォントをご使用願います。フォントおよび本製品で編集あるいは制作された制作物の著作権に関し、当社は一切の責任を負いません。

…… 目 次 ……

フォントの使用についてのお願い …… I

1. 概　説 …… 1

《特　長》 …… 1

《備　考》 …… 1

2. 起動画面 …… 2

1. **システム起動画面** …… 2

2. **送出メニュー画面** …… 3

(1) インストール直後の起動画面(ST-350HS/ST-350V /ST-350V 2/ST-350Mの場合) …… 3

(2) インストール直後の起動画面(ST-350-05の場合) …… 3

(3) 送出部のファイル管理 …… 4

3. 各部の名称と働き …… 5

1. **送出ウインドウ** …… 5

(1) メニューバー …… 6

(2) ツールバー …… 7

(3) リモートステータスバー …… 7

(4) 素材ウインドウ …… 8

(5) プレビューウインドウ …… 10

(6) トランジションウインドウ …… 11

(7) レイヤー1ウインドウ …… 13

(8) レイヤー2ウインドウ …… 14

(9) ステータスバー …… 15

4. 操作方法 …… 16

1. **プロジェクトの操作** …… 16

(1) プロジェクトの新規作成 …… 16

(2) プロジェクトを開く …… 16

(3) プロジェクトのインポート …… 17

(4) プロジェクトのエクスポート …… 18

2. **フォルダーの操作** …… 19

(1) フォルダーの新規作成 …… 19

(2) フォルダーの選択 …… 19

(3) フォルダーのコピー …… 19

(4) フォルダーの貼り付け …… 19

(5) フォルダーの削除 …… 20

(6) フォルダー名称の変更 …… 20

3. **素材の操作** …… 21

(1) 素材の新規作成 …… 21

(2) 素材の読み込み …… 22

(3) 素材の選択 …… 23

(4) 素材の再編集 23
(5) レイヤー1・2に登録 23
(6) 素材のプロパティ表示 23
(7) 素材のコピー 24
(8) 素材の貼り付け 24
(9) 素材の削除 24
(10) 名前変更 24
(11) 使用期間設定 25
(12) 素材リスト表示 25
(13) 素材リストの並び替え 25
4. イベントの操作 27
(1) イベントリストの新規作成 27
(2) イベントリスト保存 27
(3) イベントリストの読み込み 28
(4) BLACKイベントの挿入 28
(5) イベントの選択 28
(6) イベントのプロパティ表示 29
(7) イベントの移動 29
(8) イベントのコピー 29
(9) イベントの貼り付け、挿入 29
(10) イベントの複製 30
(11) イベントの削除 30
(12) イベントリスト表示 30
(13) トランジション設定 30
(14) トランジション削除 30
(15) 使用期間設定 30
5. プリセットモードでの送出 32
6. ダイレクトモードでの送出 33
7. レイヤー/連動送出 34
8. 使用期間 35
9. カスタマイズ 36
(1) 環境設定 37
(2) 送出設定 38
(3) ビデオボード設定 39
(4) 外部インターフェース設定 43
(5) GPI設定 46
(6) ファンクションキー設定 51
10. ネットワーク 53
(1) 接続 53
(2) クイック接続 53

(3) 送出端末設定 54
11. **その他の操作** 56
(1) UNDO 56
(2) REDO 56
(3) 時間指定 AUTO EXEC 56
12. **ショートカットキー一覧** 58
5. **工場出荷時設定** 59
6. **トラブルシューティング** 61
7. **索　引** 63

1. 概　説

キャラクタージェネレーター 送出用ソフトウェア ST-SV5 はテロップの制作から送出までができ、編集室からスタジオサブ、マスターで使用することのできるテロップ送出用ソフトウェアです。

テロップの作成はテロップ画像作成ソフトウェアST-V5を起動して作成することができます。

テロップの送出ではサムネイル表示されたテロップを2レイヤーで送出でき、それぞれで送出制御を行うことや同時に制御することが可能です。レイヤー1ではロール、クロール送出やカット、フェード、ディゾルブ、ワイプなどのトランジションエフェクトをレンダリングなしでリアルタイムに送出できます。レイヤー2ではカット、フェード、ロールで送出することが可能です。L字テロップの送出や局ロゴ、緊急告知などで送出を行うことができます。

ネットワークでのシステム運用が可能で、オフライン機で作成したテロップファイルをネットワークで転送し送出に反映させる事ができます。ビデオトロンのテロップファイル、汎用イメージファイル（JPEG、PSD、BMP、TIFF、TGA、PICT）などをインポートする事が可能です。

《特 長》

●2レイヤー送出制御
●サムネイル画像で並び替えと送出監視
●送出中もテロップ編集可能
●ワイプ、 ディゾルブ、 フェード、カット、スライド、ロール送出が可能（レイヤー2はカット、フェード、ロールのみ）※1
●送出画面や外部接点制御(オプション)、テイクパネル(オプション)などから送出制御
●オフライン端末とネットワークを組むことにより、作業を分散化でき効率的な運用
●リモートコントロールオプション(ST-350-05)を使用することによりネットワーク経由で送出制御が可能※2
●作成、編集、送出が1台のパソコンでできるためスピーディな修正作業
●素材に使用期限を設定し素材管理、送出が可能
●NEXTのFILL ＋ KEY、またはPRVを出力が可能 ※切り替え式※3
●ON AIRのFILL ＋ KEYの2出力が可能 ※NEXT出力との切り替え式※3
●2系統(FILL/KEY)の同時キャプチャが可能※3※4
●ON AIRのFILL + KEYの2分配及びHDMIでの出力が可能※5
●映像信号に対しテロップのスーパーインポーズが可能※6

※1 ST-350Mシステム時はカット、 フェード、ディゾルブのみになります
※2 オプション(テロップ編集するにはST-V5が必要です)
※3 ST-350V/ ST-350V2システム時のみ(ST-350V2はST-350-07オプション追加時)
※4 ST-350Mシステム時はキャプチャ機能がありません
※5 ST-350Mシステム時のみ
※6 ST-350V又はST-350V2、ST-350Mシステム時のみ(ST-350V/ ST-350V2時、音声は通過しません)

《備 考》

※システムの構成、接続、セットアップ、ビデオボードなどについてはそれぞれのシステムに付属の「ユーザーズマニュアル」を参照してください。

※インストール、アンインストール方法につきましてはそれぞれのシステムに付属の「ユーザーズマニュアル」を参照してください。

※テロップ画像作成ソフトウェアについては「テロップ画像作成ソフトウェア ST-V5 取扱説明書」を参照してください。

2. 起動画面

1. システム起動画面

スタートメニューのビデオトロンアプリケーションから「ST-SV5」を選択、またはデスクトップ上の「ST-SV5」のアイコンをダブルクリックすると、ST-SV5アプリケーションが起動します。

（リモートコントロールオプションの場合は「ST-350-05リモートコントロールオプション」を選択します）

図2-1-1 メインウインドウ

2. 送出メニュー画面

(1)インストール直後の起動画面(ST-350HS/ST-350V /ST-350V 2/ST-350Mの場合)

1)インストール後、初めての起動の場合や、ドライブが指定されていない場合は下図のようなダイアログが表示されます。

図2-2-1　エラーダイアログ

2)下図のダイアログが表示されますので、ドライブまたはフォルダーを指定してください。

図2-2-2　フォルダーの参照ダイアログ

(2)インストール直後の起動画面(ST-350-05の場合)

1)インストール後、初めての起動の場合や、ネットワーク接続が出来ない場合は次のようなダイアログが表示されます。このダイアログで接続する送出端末の設定をします。

図2-2-3　送出端末設定ダイアログ

(3)送出部のファイル管理

ST-350では、ファイルを下図のような階層で管理しています。

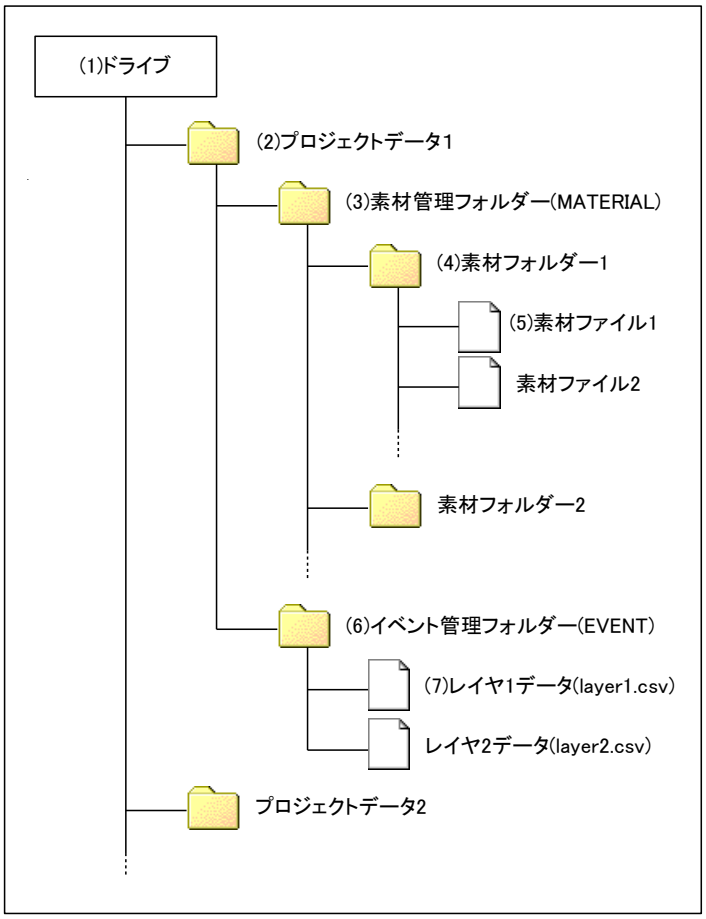


図2-2-4 ファイルの階層図

(1)ドライブ

プロジェクトが保存されているドライブを指します。

(2)プロジェクトデータ

素材/イベントデータが保存されているフォルダーです。

(3)素材管理フォルダー

素材フォルダーが保存されているフォルダーです。

(4)素材フォルダー

素材ファイルが保存されているフォルダーです。

(5)素材ファイル

素材(テロップ)ファイルはST-V5で作成/編集されます。

(6)イベント管理フォルダー

イベントデータが保存されているフォルダーです。

(7)レイヤーデータ

プロジェクトに対応するレイヤー1/2のイベントデータです。

3. 各部の名称と働き

1. 送出ウインドウ

送出ウインドウは、下図のように5つのウインドウとメニューバー、ツールバー、ステータスバーが表示されています。

図 3-1-1 送出ウインドウ

(1)メニューバー

以下の様なメニューがあり、それぞれプルダウンメニューがあります。

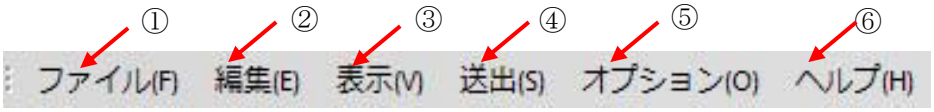


図3-1-2 メニュー

①ファイル

メニュー名	メニュー内容
新規作成	新規にプロジェクト、イベント、テロップを作成します。
開く	プロジェクト、イベント、ファイルを開きます。
プロジェクトのインポート	外部に保存されているプロジェクトデータを読み込みます。
プロジェクトのエクスポート	プロジェクトデータを外部に保存します。
イベント 上書き保存	現在編集しているイベントリストの上書き保存を行ないます。
イベント 名前を付けて保存	現在編集しているイベントリストの名前を付けて保存を行ないます。
キャプチャ	キャプチャを行ないます。(現在は対応しておりません。)
最近使ったプロジェクト	最近使用したプロジェクトを4つまで表示します。
アプリケーションの終了	アプリケーションを終了します。

②編集

メニュー名	メニュー内容
元に戻す	直前に操作した設定を元に戻します
やり直す	「元に戻す」の操作をやり直します。

③表示

メニュー名	メニュー内容
ツールバー	ツールバーの表示/非表示を設定します。
ステータスバー	ステータスバーの表示/非表示を設定します。
リモートステータスバー	パラメーターの変更等があった場合にメッセージが表示されます。
初期化	各種ウインドウの位置、サイズを初期状態に戻します。
素材ウインドウ	素材ウインドウの表示/非表示を設定します。
プレビューウインドウ	プレビューウインドウの表示/非表示を設定します。
トランジションウインドウ	トランジションウインドウの表示/非表示を設定します。
レイヤー1ウインドウ	レイヤー1ウインドウの表示/非表示を設定します。
レイヤー2ウインドウ	レイヤー2ウインドウの表示/非表示を設定します。
アプリケーションの外観	アプリケーション外観の変更を行ないます。

④送出

メニュー名	メニュー内容
ON AIR CLEAR	ON AIRをクリアーします。
NEXT CLEAR	NEXTをクリアーします。
SUPER TAKE	スーパー表示のON/OFFを切り替えます。※ST-350Mのみ有効
時間指定 AUTO EXEC	指定時間の間AUTO EXECを自動実行します。

⑤オプション

メニュー名	メニュー内容
カスタマイズ	カスタマイズ設定を行ないます
ネットワーク	送出端末の接続先の設定等を行います。 (ST-350-05 の場合のみ各メニューが有効になります)

⑥ヘルプ

メニュー名	メニュー内容
ヘルプ	ヘルプを表示します。
バージョン情報 ST-SV5	ST-350のバージョン情報を表示します。

(2)ツールバー

以下の様な送出設定を行なうツールがあります。

図3-1-3 ツールバー

ツール名	メニュー内容
PRESET	プリセット送出モードに設定します。 NEXTで確認したイベントをCHGボタンでON AIRに送出します。 NEXTは自動的に後続のイベントを出力します。
DIRECT	ダイレクト送出モードに設定します。 選択したイベントを直接ON AIRに送出します。
LAYER1	レイヤー1出力のON/OFFを設定します。
LAYER2	レイヤー2出力のON/OFFを設定します。
連動	連動モードのON/OFFを設定します。 連動モードをONにすることでレイヤー1、レイヤー2の CHG/BACK/SKIP/TOP/ROLL START/ROLL STOP を同時にコントロールすることができます。 マウスによるNEXT選択操作は連動しません。
SUPER TAKE	スーパー表示のON/OFFを切り替えます。※ST-350Mのみ有効
AUDIO	PC AUDIOの重畳のON/OFFを切り替えます。※ST-350Mのみ有効

(3)リモートステータスバー

アプリケーションのパラメーター変更及びアプリケーション状態通知が必要な場合にメッセージが表示されます。

図3-1-4 リモートステータスバー

(4)素材ウインドウ

プロジェクトに格納されているフォルダー、素材、イベントの表示、管理を行ないます。

素材ウインドウは位置やサイズを変更することができます。

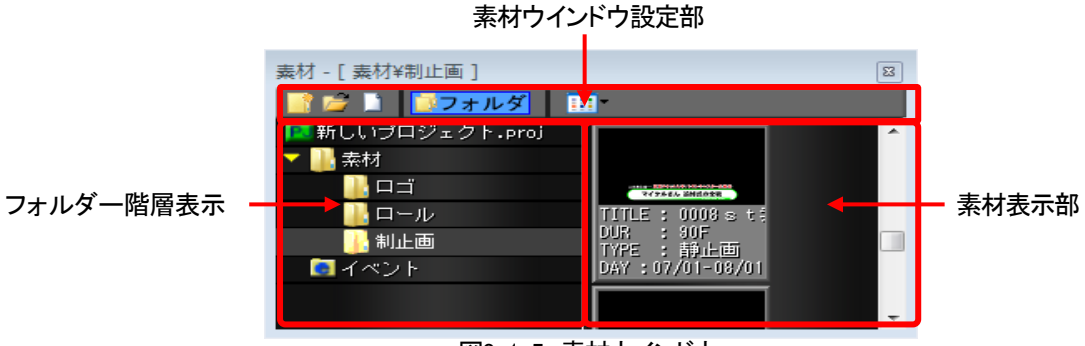


図3-1-5　素材ウインドウ

●フォルダー階層表示

フォルダー階層表示部には指定プロジェクト下のフォルダーを階層形式で表示されます。

フォルダー階層表示内の各種アイコンとその内容は以下のとおりです。

アイコン	内容
	指定プロジェクトの名称です。
	各階層のフォルダー名称です。 選択することで素材表示部にそのフォルダー内の素材が表示されます。
	イベントリスト名称です。 選択することで素材表示部にそのフォルダー内のイベントが表示されます。

フォルダー階層表示で右クリックを行うとプルダウンメニューが表示されフォルダーの操作が行なえます。

右クリックのメニューの内容は以下のとおりです。

メニュー名	メニュー内容
新規フォルダー作成	素材を管理する為のフォルダーを名前を付けて新規作成します。
読み込み	テロップファイルやイメージファイルなどの素材データを読みます。
コピー	指定された素材フォルダーをコピーの対象とします。
貼り付け	コピー対象の素材フォルダーを貼り付けます。
削除	選択されている素材フォルダーを削除します。
名称変更	素材フォルダーの名称を変更します。

●素材表示部

素材表示部には選択フォルダー下の素材やイベントが表示されます。

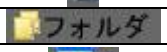
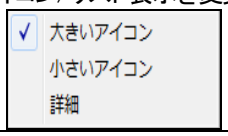
素材表示形式をアイコン、またはリストに切り替えることができます。

アイコン表示形式　　リスト表示形式

図3-1-6　素材表示形式

素材ウインドウ設定部はフォルダー階層/素材表示部の各種機能を実行/設定します。

素材ウインドウ設定内の各種アイコンとその内容は以下のとおりです。

アイコン	内容
	フォルダーを新規作成します。
	素材ファイルを読み込みます。
	素材を新規作成します。
	フォルダー表示部の表示/非表示を設定します。
	素材のアイコン/リスト表示を変更します。アイコンを選択することによりメニューが表示され、アイコン/リスト表示を変更することができます。 

素材表示部で右クリックを行うとプルダウンメニューが表示され素材データの操作が行なえます。

素材ファイル選択時のメニューの内容は以下のとおりです。

メニュー名	メニュー内容
再編集…	素材ファイルの再編集を行います。
レイヤー1に登録	選択された素材をレイヤー1に登録します。
レイヤー2に登録	選択された素材をレイヤー2に登録します。
コピー	指定された素材ファイルをコピーの対象とします。
削除	選択されている素材ファイルを削除します。
名称変更…	素材ファイルの名称を変更します。
使用期間設定…	素材ファイルの使用期間を変更します。
プロパティ	素材ファイルのプロパティを表示します。

素材ファイル以外を選択した時のメニューの内容は以下のとおりです。

メニュー名		メニュー内容
貼り付け		コピー対象の素材ファイルを貼り付けます。
新規テロップ作成…		テロップファイルやイメージファイルなどの素材データを読みます。
読み込み…		指定された素材フォルダーをコピーの対象とします。
並び替え	名前順	名前順に並び替え表示します。
	デュレーション順	デュレーション順に並び替え表示します。
	種類順	種類順に並び替え表示します。
	更新日時順	更新日時順に並び替え表示します。
	使用開始期間	使用開始期間で並び替え表示します。
	使用終了期間	使用終了期間で並び替え表示します。
リスト表示	大きいアイコン	素材を大きいサムネイルのアイコンで表示します。
	小さいアイコン	素材を小さいサムネイルのアイコンで表示します。
	詳細	素材情報の詳細を表示します。
検索…		現在は使用しません。

(5)プレビューウインドウ

現在ON AIR/NEXT状態にあるイベントのイメージを表示します。

図3-1-7 プレビューウインドウ

ON AIR表示部には現在ON AIR状態にあるイベントのイメージを表示します。

NEXT表示部には現在NEXT状態にあるイベントのイメージを表示します。

プレビューウインドウ設定部はプレビューウインドウ内の表示形態を設定します。

プレビューウインドウ設定内の各種アイコンとその内容は以下のとおりです。

アイコン	内容
	ON AIRのみを表示します。
	横並びでON AIR/NEXTを表示します。
	縦並びでON AIR/NEXTを表示します。
	NEXTのみを表示します。

(6)トランジションウインドウ

選択イベントに対してトランジションやアニメーションを設定します。

トランジションウインドウ下の各種タブを選択することにより、それぞれの設定画面が表示されます。

●トランジション設定画面

選択イベントに対してトランジションを設定します。

図3-1-8 トランジション設定画面

トランジションタイプ部には各種トランジションパターンが表示され、選択することができます。

トランジション詳細設定部は選択されたトランジションタイプの詳細な設定を行なうことができます。

トランジションタイプと詳細設定内容は以下のとおりです。

タイプ名	動作内容	詳細設定内容
CUT	カット動作を行ないます。	詳細設定はありません。
FADE	フェード動作を行ないます。	・デュレーション……5～300F
DISLVE	ディゾルブ動作を行ないます。	・デュレーション……5～300F)
SLIDE	任意方向のスライド動作を行ないます。	・デュレーション……5～300F) ・方向: ……上、下、左、右
SCROLL	任意方向のスクロール動作を行ないます。	・デュレーション……5～300F) ・方向……上、下、左、右
SIDE WIPE	任意方向のサイドワイプ動作を行ないます。	・デュレーション……5～300F) ・方向……上、下、左、右
CENTER WIPE	任意方向のセンターワイプ動作を行ないます。	・デュレーション……5～300F) ・方向……縦OPEN/縦CLOSE/横OPEN/横CLOSE

※ST-350Mの場合はSLIDE/SCROLL/SIDE WIPE/CENTER WIPEは表示されません

●アニメーション設定画面

選択イベント(ロールファイル)に対してアニメーション(ロール)を設定します。

図3-1-9 アニメーション設定画面

アニメーション(ロール)の詳細設定内容は以下のとおりです。

・デュレーション ・・・ ロールの実行時間を設定します。
設定範囲 1ページ 15F ～ 1800F(1分)

・smooth ・・・ ロールの実行時間をスムースにします。
smoothボタンをONにしてデュレーションのスピンで時間を変更すると
スムースな動きになるロールの実行時間を指定できます。
ONにしている状態ではデュレーションの直接入力は出来ません。

・方向 ・・・ ロールの方向を設定します。
上、下、左、右

・オフセット ・・・ ロールの垂直、水平位置を設定します。
上下方向ロール 水平位置設定範囲 HD :－1920～＋1920 SD : -720～720
左右方向ロール 垂直位置設定範囲 HD :－1080～＋1080 SD : -486～486

・BLACK ・・・ 黒味を設定します。
BLACK START : 黒味からロールをスタートします。
BLACK END : 黒味でロールを停止します。

・ループ回数 ・・・ ループ回数を設定します。
なし : ループ再生をOFFにします。
無限 : ループ再生を無限に設定します。

※ST-350Mの場合はアニメーションタブ自体は表示されますがROLL機能が無効のため使用することは出来ません

(7)レイヤー1ウインドウ

指定プロジェクトに登録されているレイヤー1のイベント情報や送出状況を表示します。

イベント表示自体をアイコン、またはリストの形式に切り替えることができます。

図3-1-10 レイヤー1ウインドウ

送出操作部レイヤー1イベントに対してTOP/BACK/SKIP/CHG/START/STOPなどの各種送出操作を行なうことができます。

送出操作部の各種アイコンとその内容は以下の通りです。

アイコン	内容
TOP	送出モードにより動作が異なります。 プリセットモード…先頭イベントをNEXTに送出します。 ダイレクトモード…先頭イメージをON AIRに送出します。
BACK	送出モードにより動作が異なります。 プリセットモード…一つ前のイベントをNEXTへ送出します。 ダイレクトモード…一つ前のイベントをON AIRに送出します。
SKIP	送出モードにより動作が異なります。 プリセットモード…一つ後ろのイベントをNEXTへ送出します。 ダイレクトモード…一つ後ろのイベントをON AIRに送出します。
CHG	送出モードにより動作が異なります。 プリセットモード…NEXTのテロップをON AIRへ送出します。 ダイレクトモード…次のテロップファイルを送出します。 トランジション実行中は、トランジションのキャンセル処理を行ないます。
START	イベントのアニメーションの実行を行ないます。 アニメーションイベントがON AIRにあがっている時のみ実行することができます。 アニメーション一時停止中の場合は、そのアニメーション停止中の位置から実行開始します。
STOP	イベントのアニメーション実行中における一時停止処理を行ないます。 アニメーション一時停止中の場合は、そのアニメーションの頭だしを行ないます。
B	黒イベントの追加/削除を行ないます。(削除については、現在対応しておりません。) ON状態　：選択イベントの前に黒イベントを追加します。 OFF状態　：選択した黒イベントを削除します。
AUTO EXEC	ボタンをオン状態にすることでイベントを指定された間隔で自動的に実行します。再度クリックするとオフになり、実行を停止します。実行間隔はメニューのカスタマイズの送出設定から行います。(本機能は連動モードでは使えません。)

イベント表示部で右クリックを行うとプルダウンメニューが表示され素材データの操作が行なえます。

イベント選択時のメニューの内容は以下のとおりです。

メニュー名		メニュー内容
コピー		選択されたイベントをコピーの対象とします。
挿入		コピーされたイベントを挿入します。
削除		選択されたイベントを削除します。
トランジション削除		選択されたイベントのトランジションを削除します。
素材再編集…		選択されたイベントの元素材を再編集します。
使用期間設定…		選択されたイベントの元素材の使用期間を設定します。 ([カスタマイズ]-[送出]の使用期間を有効で使用可)
BLACK挿入		BLACKイベントを挿入します。
リスト表示	特大アイコン	イベントを特大のサムネイルのアイコンで表示します。
	大きいアイコン	イベントを大きいサムネイルのアイコンで表示します。
	小さいアイコン	イベントを小さいサムネイルのアイコンで表示します。
	詳細	イベント情報の詳細を表示します。
プロパティ		イベントのプロパティを表示します。

イベント以外を選択した時のメニューの内容は以下のとおりです。

メニュー名		メニュー内容
貼り付け		コピー対象のイベントデータを貼り付けます。
検索…		現在は使用しません。
リスト表示	特大アイコン	イベントを特大のサムネイルのアイコンで表示します。
	大きいアイコン	イベントを大きいサムネイルのアイコンで表示します。
	小さいアイコン	イベントを小さいサムネイルのアイコンで表示します。
	詳細	イベント情報の詳細を表示します。

(8)レイヤー2ウインドウ

指定プロジェクトに登録されているレイヤー2のイベント情報や送出状況を表示します。

イベント表示自体をアイコン、またはリストの形式に切り替えることができます。

アイコン表示

リスト表示

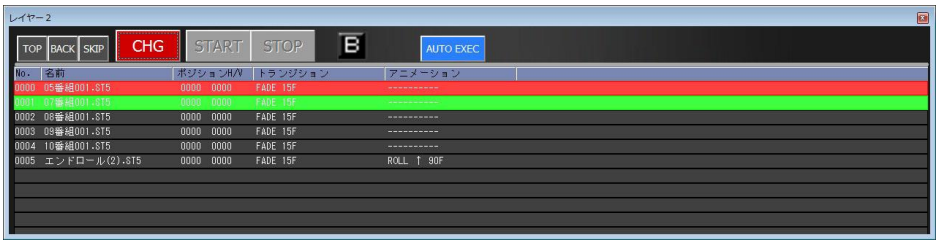


図3-1-11 レイヤー2ウインドウ

レイヤー2ウインドウの表示や機能はレイヤー1ウインドウと同じです。(7)レイヤー1ウインドウを参照してください。

(9)ステータスバー

本システムの動作状態を表示します。

図3-1-12 ステータスバー

①は現在のシステム動作状態を表示します。

②は本システム操作画面と実行部との通信状態(接続中/切断中)を表示します。

③は現在の出力フォーマットを表示します。

④はCapsLock状態を表示します。

⑤はNumLock状態を表示します。

⑥はScrollLock状態を表示します。

4. 操作方法

1. プロジェクトの操作

(1)プロジェクトの新規作成

①プロジェクトを新規に作成します。

②メニューバーから[ファイル]-[新規作成]-[プロジェクト]メニューを選択します。

③プロジェクト新規作成画面が表示されますので任意のプロジェクト名称を入力し、[OK]ボタンを選択します。

図4-1-1　プロジェクト新規作成画面

④入力した名称のプロジェクトが新規に作成されます。

(2)プロジェクトを開く

プロジェクトファイルを開き、プロジェクト下の素材/イベントデータを読み込みます。

①メニューバーから[ファイル]-[開く]-[プロジェクト]メニューを選択します。

②プロジェクトの参照画面が表示されますので任意のプロジェクト名を選択し、[OK]ボタンを選択します。

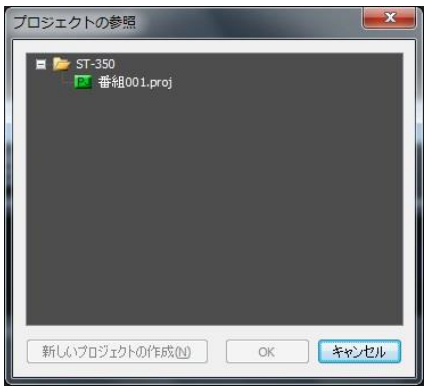


図4-1-2　プロジェクト参照画面

③現在編集中のプロジェクトを開いている場合、保存確認メッセージが表示されますので任意ボタンを選択します。

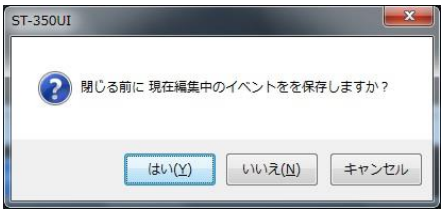


図4-1-3　保存メッセージ

④選択したプロジェクトが読み込まれます。

(3)プロジェクトのインポート

外部に保存されているプロジェクト(spzファイル)を読み込みます。

①メニューバーから[ファイル]-[プロジェクトのインポート]メニューを選択します。

②読み込み先設定ダイアログで読み込むプロジェクト(spzファイル)を設定し、開くを押します。

③ファイルを開くと読み込み方法を選択するダイアログが表示されます。

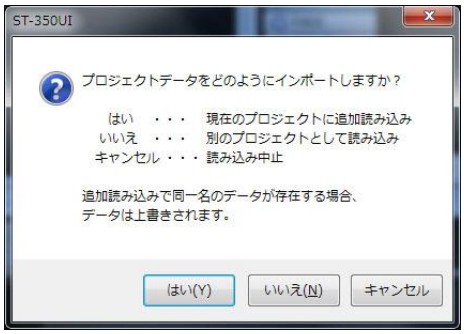


図4-1-4 読み込み方法選択画面

はい ・・・ 現在開いているプロジェクトにデータを追加読み込みします。

いいえ ・・・ 別のプロジェクトデータとして読み込まれます。

キャンセル ・・・ プロジェクトのインポート処理を中止します。

④「はい」を選択した場合はインポート処理が開始されます。

「いいえ」を選択した場合はプロジェクト名の設定ダイアログが表示されます。

図4-1-5 プロジェクト名設定画面

⑤「OK」を選択し指定したプロジェクト名が存在しない場合はインポート処理が開始されます。

指定したプロジェクト名がすでに存在する場合は追加読み込みするかの設定ダイアログが表示されます。

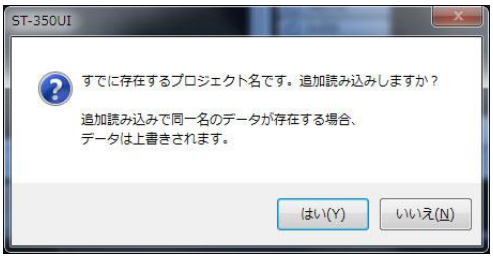


図4-1-6 追加読み込み確認画面

⑥「はい」を選択し追加読み込みとしてインポート処理が開始されます。

「いいえ」を選択した場合は④の項目に戻り再度プロジェクト名を設定します。

(4)プロジェクトのエクスポート

現在開いているプロジェクトを外部に保存します。

①メニューバーから[ファイル]-[プロジェクトのエクスポート]メニューを選択します。

②保存先設定ダイアログで保存先とファイル名を設定し保存を押します。

2. フォルダーの操作

(1)フォルダーの新規作成

フォルダーを新規に作成します。

①素材ウインドウ内の アイコン、又は素材ウインドウ内フォルダー階層部の任意位置で

[Ctrl + F]キー入力、[右クリック]-[新規フォルダー作成]メニューを選択します。

②フォルダー新規作成画面が表示されますので任意のフォルダー名称を入力し、[OK]ボタンを選択します。

図4-2-1 フォルダー新規作成画面

③入力した名称のフォルダーが新規に作成されます。

(2)フォルダーの選択

フォルダーの各種操作を行なうため、フォルダーを選択します。

①素材ウインドウ内フォルダー階層部の任意フォルダー位置でクリックします。

②クリックしたフォルダーが選択状態になります。

また、選択状態から上下矢印キー操作により選択位置を移動することができます。

(3)フォルダーのコピー

フォルダー下データをコピーします。

①素材ウインドウ内フォルダー階層部の任意フォルダーを選択します。

②[Ctrl + C]キーまたは[右クリック]-[コピー]メニューを選択します。

(4)フォルダーの貼り付け

フォルダー下データを貼り付けます。

①素材ウインドウ内フォルダー階層部の任意フォルダーを選択します。

②[Ctrl + V]キーまたは[右クリック]-[貼り付け]メニューを選択します。

③選択されているフォルダーの下にデータが貼り付けられます。

(5)フォルダーの削除

フォルダー下データを削除します。

①素材ウインドウ内フォルダー階層部の任意フォルダーを選択します。

②[Delete]キーまたは[右クリック]-[削除]を選択します。

③フォルダー削除の確認画面が表示されますので[OK]ボタンを選択します。

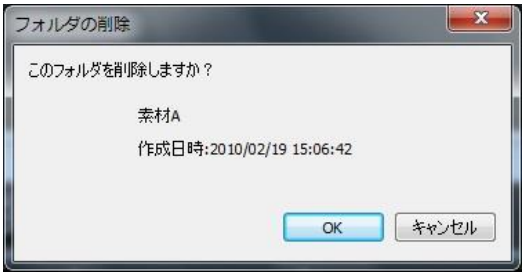


図4-2-2 フォルダー削除 確認画面

④選択したフォルダーが削除されます。

(6)フォルダー名称の変更

フォルダー名称を変更します。

①素材ウインドウ内フォルダー階層部の任意フォルダーを選択します。

②素材ウインドウ内フォルダー階層部上から[右クリック]-[名称変更]メニューを選択します。

③フォルダー名変更画面が表示されますので任意名称を入力し、[OK]ボタンを選択します。

図4-2-3 フォルダー名変更画面

④選択されているフォルダーの名称が変更されます。

3.素材の操作

(1)素材の新規作成

素材を新規に作成します。(ST-350-05の場合は別途ST-V5がインストールされている場合のみ有効になります)

①メニューから[ファイル]-[新規作成]-[テロップ]を選ぶか、素材ウインドウ内の アイコンを選択

又はCtrl + Nを押します。

テロップ画像作成ソフトウェアへの切り替えがONLINEの場合は下図の「テロップ画像作成ソフトウェア切り替え」メッセージが表示されますので「切り替えを行なう(K)」ボタンを選択してください。

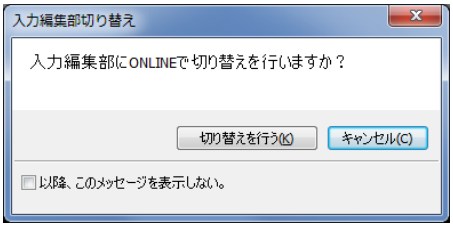


図 4-3-1　ONLINE テロップ画像作成ソフトウェア切り替え確認

※テロップ画像作成ソフトウェア切り替え時にメッセージ表示が必要ない場合は「以降、このメッセージを表示しない。」にチェックをつけてください。また、メッセージの表示のON/OFFは P-37 [カスタマイズ]-[環境設定]を参照してください。

※ST-350-05が接続されている場合はOFFLINEでの起動のみになります。

②テロップ画像作成ソフトウェアが起動されますので、素材を作成し

アイコンを選択します。

③テロップ画像作成ソフトウェアが終了し、素材ウインドウ内に作成した素材の情報が表示されます。

(2)素材の読み込み

各種フォーマットのテロップファイル、イメージファイルを素材として読み込みます。

読み込み可能なファイル種類は以下のとおりです。

ファイル種類	インポート条件
ST5	送出イメージデータを含むファイル
STW	送出イメージデータを含むファイル
BMP	RGB/カラーマップ/モノクロ、アルファチャンネル対応、非圧縮/RLE圧縮、 JPEG・PNG形式BMPは非対応
PICT	16・32 ビット Direct Bit、2～8 ビット Pixmap、アルファチャンネル対応
PNG	RGB/カラーマップ/モノクロ、アルファチャンネル対応、非圧縮/Deflate 圧縮
TIFF	RGB/CMYK/YCbCr/モノクロ、アルファチャンネル対応、非圧縮/JPEG圧縮/Deflate圧縮、 マルチページTIFFには非対応
TGA	RGB/カラーマップ/モノクロ、アルファチャンネル対応、Image Origin ビット対応、非圧縮/RLE 圧縮
PSD	Adobe® Photoshop® 形式、8ビットRGB
JPEG	RGB/YCbCr/GRAY、アルファチャンネル対応、ベースライン/プログレッシブ、 ロスレスJPEGは非対応

①素材ウインドウ内の アイコン、または素材ウインドウ内から[右クリック]-[読み込み]メニューを選択

又はCtrl ＋Oを押します。

②読み込み画面が表示されますので任意ファイルを選び、[開く]ボタンを選択します。

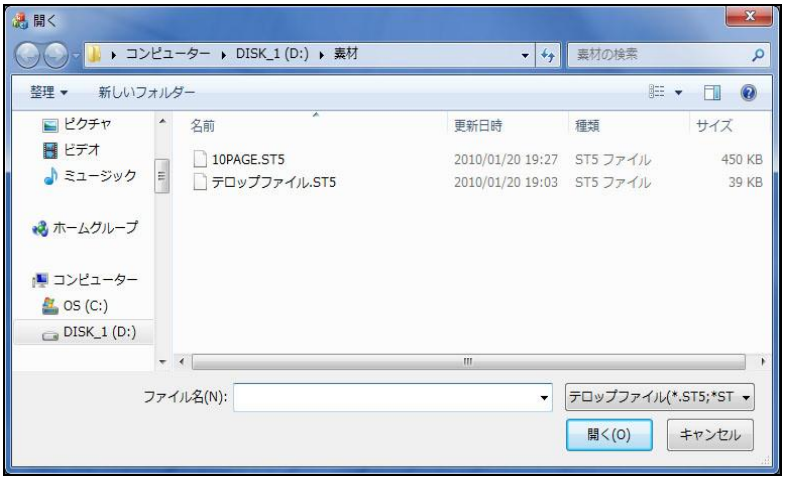


図4-3-2 読み込み画面

③選択したファイルを読み込み、素材ウインドウ内に素材情報として表示されます。

(3)素材の選択

素材の各種操作を行なうため、素材自体を選択します。

①素材ウインドウ内素材表示部の任意素材位置でクリックします。

②クリックした素材が選択状態になります。

また、選択状態から上下矢印キー操作により選択位置を移動することができます。

(4)素材の再編集

登録されている素材を編集することができます。(ST-350-05の場合は別途ST-V5がインストールされている場合のみ有効になります)

①素材ウインドウ内素材表示部の任意素材を選択します。

とも

テロップ画像作成ソフトウェアへの切り替えがONLINEの場合は図4-3-1の「テロップ画像作成ソフトウェア切り替え」メッセージが表示されます。

③テロップ画像作成ソフトウェアが起動され、選択素材が編集可能な状態で表示されますので編集を行ない、

アイコンを選択します。

④テロップ画像作成ソフトウェアが終了し、素材ウインドウ内に編集した素材の情報が表示されます。

(5)レイヤー1・2に登録

登録されている素材をレイヤー1、レイヤー2それぞれにイベント登録することができます。

①素材ウインドウ内素材表示部の任意素材を選択します。

②[Ctlr + 1(Ctrl + 2)キー入力、または[右クリック]-[レイヤー1登録(レイヤー2に登録)]メニューを選択します。

③選択素材をレイヤー1(またはレイヤー2)にイベントとして登録されます。

(6)素材のプロパティ表示

任意素材のプロパティを表示します。

①素材ウインドウ内素材表示部の任意素材を選択します。

②任意素材上から[右クリック]-[プロパティ]メニューを選択します。

③選択素材のプロパティ画面が表示されます。

図4-3-3 プロパティ画面

(7)素材のコピー

素材をコピーします。

①素材ウインドウ内素材表示部の任意素材を選択します。

②[Ctrl + C]キー入力、または任意素材上から[右クリック]-[コピー]メニューを選択

③選択した素材のデータがコピーされます。

(8)素材の貼り付け

素材データを貼り付けます。

①[Ctrl + V]キー入力、または素材ウインドウ内素材表示部上から[右クリック]-[貼り付け]メニューを選択します。

②コピーされている素材データが貼り付けらます。

(9)素材の削除

素材を削除します。

①素材ウインドウ内素材表示部の任意素材を選択します。

②Deleteキー入力、または選択素材上から[右クリック]-[削除]を選択します。

③削除確認画面が表示されるので[はい]を選択すると素材が削除されます。

(10)名前変更

素材の名前を変更します。

①素材ウインドウ内素材表示部の任意素材を選択します。

②選択素材上から[右クリック]-[名前変更…]を選択します。

③素材名変更ダイアログが表示されます。新しい名前を入力し[はい]を選択すると素材名が変更されます。

図4-3-4 素材名変更画面

④現在編集中のイベントに選択した素材が使用されている場合、テロップのリンクを変更するダイアログが表示されます。変更を行う場合は[はい]を選択します。[いいえ]を選択した場合はイベントと素材のリンクが切れ素材が使用できなくなります。

図4-3-5 編集イベントリンク変更画面

⑤同一プロジェクト内の現在読み込まれてないイベントにテロップが登録されている場合、テロップの更新をするダイアログが表示されます。変更を行う場合は[はい]を選択します。[いいえ]を選択した場合はイベントと素材のリンクが切れ素材が使用できなくなります。

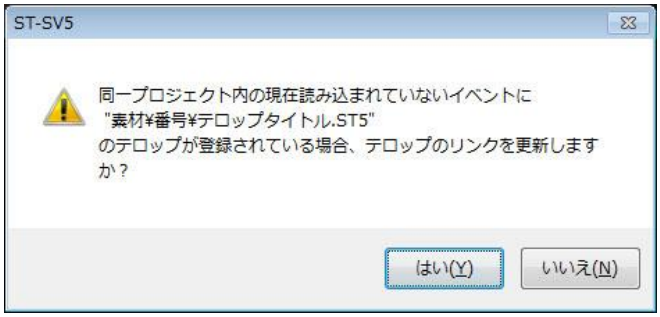


図4-3-6　イベントリンク変更画面

(11)使用期間設定

素材の使用期間を設定します。

①素材ウインドウ内素材表示部の任意素材を選択します。

②選択素材上から[右クリック]-[使用期間設定…]を選択します。

③使用期間設定ダイアログが表示されます。使用開始日時、使用終了日時を入力します。使用開始日時または使用終了日時チェックボックスをOFFにすると無効にな使用制限がされなくなります。素材の使用期間設定を変更すると素材とリンクされている全てのイベントの使用期間が更新されます。

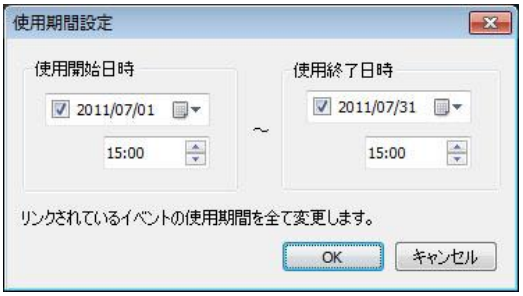


図4-3-7　使用期間設定画面

(12)素材リスト表示

素材ウインドウ内素材表示部の素材表示形式を変更します。

素材の表示形式は以下のとおりです。

形式	内容
大きいアイコン	大きめのアイコンイメージを表示します。
小さいアイコン	小さめのアイコンイメージを表示します。
詳細	情報を詳細に表示します。

①素材ウインドウ内の アイコン-[任意表示形式]メニュー、または素材ウインドウ内から[右クリック]-[リスト表示]-[任意表示形式]メニューを選択します。

②選択した表示形式で素材が表示されます。

(13)素材リストの並び替え

素材の並び替えを行ないます。

並び替えるための素材項目は以下のとおりです。

項目	内容
名前順	素材名称を基準に並び替えます。
サイズ順	素材データサイズを基準に並び替えます。
種類順	素材種類を基準に並び替えます。
日付順	素材登録日付を基準に並び替えます。

①素材が選択されていない状態にて素材ウインドウ内素材表示部から[右クリック]-[並び替え]-[任意項目]　メニューを選択します。

②選択した並び替え項目に従い、素材が並び替えられます。

4. イベントの操作

(1)イベントリストの新規作成

プロジェクトのイベントリストを新規に作成します。

①メニューバーから[ファイル]-[新規作成]-[イベント]メニューを選択します。

②現在編集送出中のイベントリストがある場合、保存確認のメッセージが表示されますので任意ボタンを選択します。

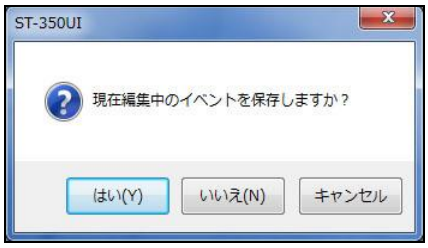


図4-4-1　イベントリスト保存メッセージ

③次にイベント新規作成画面が表示されますので名称を入力し、[OK]ボタンを選択します。

図4-4-2　イベント新規作成画面

④入力した名称のイベントリストが新規に作成されます。

(2)イベントリスト保存

現在選択されているイベントリストのデータをファイルとして保存します。

イベントリストの保存方法は以下の2つがあります。

保存方法	内容
上書き保存	現在のファイル名称でイベントリストデータを上書き保存します。
名前をつけて保存	新たなファイル名称でイベントリストデータを保存します。

以下は名前をつけて保存による操作手順です。

①イベントリスト選択状態にてメニューバーから[ファイル]-[イベント 名前をつけて保存]メニューを選択します。

②イベントファイル保存画面が表示されますので名称を入力し、[OK]ボタンを選択します。

図4-4-3　イベントリスト保存画面

③イベントファイルが保存されます。

※上書き保存の場合は②を操作しません。

(3)イベントリストの読み込み

イベントリストを読み込みます。

①メニューバーから[ファイル]-[開く]-[イベント]メニューを選択します。

②現在編集送出中のイベントリストがある場合、保存確認メッセージが表示されますので任意ボタンを選択します。

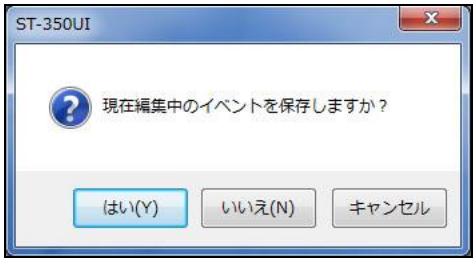


図4-4-4　イベントリスト保存メッセージ

③イベントリスト選択画面が表示されますので任意ファイルを選択し、[OK]ボタンを選択します。

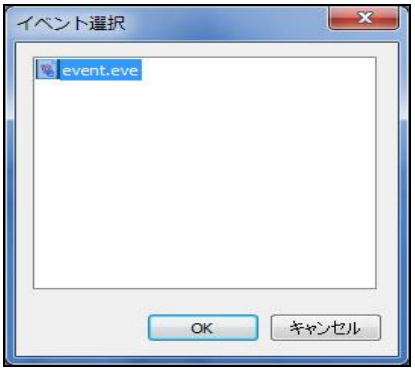


図4-4-5　イベントリスト選択画面

④選択したイベントリストが読み込まれ、レイヤー1・2ウインドウ内にイベントが表示されます。

(4)BLACKイベントの挿入

イベント間にBLACKイベントを挿入します。

BLACKイベントの挿入手順は以下のとおりです。

①レイヤー1(または2)ウインドウ内の任意イベントを選択します。

②レイヤー1(または2)ウインドウ内の ボタンを選択します。

③選択イベントの前にBLACKイベントが挿入されます。

(5)イベントの選択

イベントの各種操作を行なうため、イベント自体を選択します。

①レイヤー1(または2)ウインドウ内の任意イベント位置でクリックします。

②クリックしたイベントが選択状態になります。

(6)イベントのプロパティ表示

任意イベントのプロパティを表示します。

①レイヤー1(または2)ウインドウ内の任意イベントを選択します。

②任意イベント上から[右クリック]-[プロパティ]メニューを選択します。

③選択イベントのプロパティ画面が表示されます。

図4-4-6 プロパティ画面

④ [OK]ボタンを選ぶとプロパティ画面が終了します。

(7)イベントの移動

イベントを移動します。

①レイヤー1(または2)ウインドウ内の任意イベントを選択します。

②レイヤー1(または2)ウインドウ内をドラッグ&ドロップすることによりイベントを移動します。

(8)イベントのコピー

イベントをコピーします。

①レイヤー1(または2)ウインドウ内の任意イベントを選択します。

②任意イベント上から[右クリック]-[コピー]メニューを選択します。

③選択したイベントのデータがコピーされます。

(9)イベントの貼り付け、挿入

イベントデータを貼り付けます。

①任意イベント上から[右クリック]-[貼り付け]または[挿入]メニューを選択します。

②コピーされているイベントデータが貼り付けられます。

(10)イベントの複製

イベントデータを複製します。

①レイヤー1(または2)ウインドウ内の任意イベントを選択します。

②Ctrlキーを押しながら選択イベントのドラッグ&ドロップ操作をします。

③ドロップ先位置に選択イベントのデータが複製されます。

(11)イベントの削除

イベントを削除します。

①レイヤー1(または2)ウインドウ内の任意イベントを選択します。

②[Delete]キー入力、またはレイヤー1(または2)ウインドウ内から[右クリック]-[削除]を選択します。

③選択したイベントが削除されます。

(12)イベントリスト表示

レイヤー1(または2)ウインドウ内のイベント表示形式を変更します。

イベントの表示形式は以下のとおりです。

形式	内容
特大アイコン	より大きめのアイコンイメージを表示します。
大アイコン	大きめのアイコンイメージを表示します。
小アイコン	小さめのアイコンイメージを表示します。
詳細	情報を詳細に表示します。

①レイヤー1(または2)ウインドウ内から[右クリック]-[リスト表示]-[任意表示形式]を選択します。

②選択した表示形式でイベントが表示されます。

(13)トランジション設定

イベントにトランジションを設定します。

①レイヤー1(または2)ウインドウ内の任意イベントを選択します。

②トランジションウインドウ内にて任意トランジションを設定します。

③選択イベントにトランジションが設定されます。

(14)トランジション削除

イベントのトランジションを削除します。

①レイヤー1(または2)ウインドウ内の任意トランジション付きのイベントを選択します。

②レイヤー1(または2)ウインドウ内から[右クリック]-[トランジション削除]メニューを選択します。

③選択イベントのトランジションが削除されます。

(15)使用期間設定

イベントにリンクされている素材の使用期間を設定します。カスタマイズの送出にある使用期間が有効に設定されている場合に有効となります。

①レイヤー1(または2)ウインドウ内の任意イベントを選択します。

②レイヤー1(または2)ウインドウ内から[右クリック]-[使用期間設定…]を選択します。

③使用期間設定ダイアログが表示されます。使用開始日時、使用終了日時を入力します。使用開始日時または使用終了日時チェックボックスをOFFにすると無効になり使用制限がされなくなります。素材の使用期間設定を変更すると素材とリンクされている全てのイベントの使用期間が更新されます。

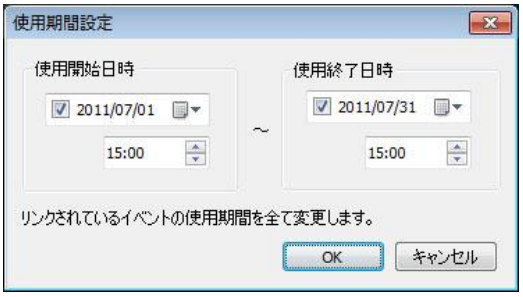


図4-4-7 使用期間設定画面

5. プリセットモードでの送出

プリセットモードでは選択したイベントは一旦NEXTに送出されます。

① CHG ボタンを選択するとトランジションを伴いON AIRへ送出されます。

② NEXTには後続のイベントファイルが送出されます。

③ 最後のイベントまで送出し終わると、イベントループ設定時は先頭のイベントがNEXTに送出されます。
イベントループ設定がOFF時は、最後のイベントで停止します。

④ ON AIRへ送出されているファイルのサムネイルは赤の枠、NEXTは緑の枠で表示されます。

●ボタン操作

・TOP ……先頭のイベントをNEXTに送出します。

・BACK ……1つ前のイベントをNEXTに送出します。

・SKIP ……1つ次のイベントをNEXTに送出します。

・START ……アニメーションイベントの実行開始、再開を行ないます。

アニメーションイベントON AIR　：　実行開始
アニメーションイベント一時停止中　：　実行再開

・STOP ……アニメーションイベントの一時停止、頭だしを行ないます。

アニメーションイベント実行中　：　一時停止
アニメーションイベント一時停止中　：　頭だし

(1) 送出手順

ツールバーの PRESET ボタンを選択し、プリセットモードに入ります。

1)イベント順に送出する場合

①レイヤー1(または2)ウインドウ内の任意イベント位置でダブルクリックします。

②ダブルクリックしたイベントがNEXTに上がります。

③ CHG ボタンを選択すると、NEXTにあがっているイベントがON AIRへ送出され、次のイベントがNEXTへ送出されます。

2)イベントを任意に送出する場合

①レイヤー1(または2)ウインドウ内の任意イベント位置でダブルクリックします。

②ダブルクリックしたイベントがNEXTに上がります。

③ CHG ボタンを選択すると、NEXTにあがっているイベントがON AIRへ送出され、次のイベントがNEXTへ送出されます。

④次に送出したいイベントをダブルクリックします。

6. ダイレクトモードでの送出

ダイレクトモードでは選択したイベントを直接 ON AIR へ送出します。

① CHG ボタンを選択するとトランジションを伴いON AIRへ送出されます。

② 最後のイベントまで送出し終わると、イベントループ設定時は先頭のイベントがNEXTに送出されます。イベントループ設定がOFF時は、最後のイベントで停止します。

●ボタン操作

・TOP ……先頭のイベントをON AIRに送出し、ON AIRの次のイベントをNEXTに送出します。

・BACK ……1つ前のイベントをON AIRに送出し、ON AIRの次のイベントをNEXTに送出します。

・SKIP ……1つ次のイベントをON AIRに送出し、ON AIRの次のイベントをNEXTに送出します。

・START ……アニメーションイベントの実行開始、再開を行ないます。

アニメーションイベントON AIR　：　実行開始
アニメーションイベント一時停止中　：　実行再開

・STOP ……アニメーションイベントの一時停止、頭だしを行ないます。

アニメーションイベント実行中　：　一時停止
アニメーションイベント一時停止中　：　頭だし

(1) 送出手順

ツールバーの DIRECT ボタンを選択し、ダイレクトモードに入ります。

1)イベント順に送出する場合

①レイヤー1(または2)ウインドウ内の任意イベント位置でダブルクリックします。

②ダブルクリックしたイベントがON AIRに送出され、次のイベントがNEXTへ送出されます。

② CHG ボタンを選択すると、NEXTにあがっているイベントがON AIRへ送出され、次のイベントがNEXTへ送出されます。

2)イベントを任意に送出する場合

①レイヤー1(または2)ウインドウ内の任意イベント位置でダブルクリックします。

②ダブルクリックしたイベントがON AIRに送出され、次のイベントがNEXTへ送出されます。

7. レイヤー/連動送出

ツールバーの「連動」ボタンをON状態にする事により、レイヤー1、レイヤー2のTOP/BACK/SKIP/CHG/START/STOP動作を連動して行なうことが出来ます。

また、オプションのリモートテイク、テイクパネルの各操作はレイヤー1、レイヤー2のどちらのCOMポートに設定されているものも連動して動作します。

連動動作の内容は以下の通りです。

ボタン	内容
TOP	プリセットモード……レイヤー1、レイヤー2の先頭イベントをNEXTに送出します。 ダイレクトモード……レイヤー1、レイヤー2の先頭イメージをON AIRに送出します。
BACK	プリセットモード……レイヤー1、レイヤー2の一つ前のイベントをNEXTへ送出します。 ダイレクトモード……レイヤー1、レイヤー2の一つ前のイベントをON AIRに送出します。
SKIP	プリセットモード……レイヤー1、レイヤー2の一つ後ろのイベントをNEXTへ送出します。 ダイレクトモード……レイヤー1、レイヤー2の一つ後ろのイベントをON AIRに送出します。
CHG	プリセットモード……レイヤー1、レイヤー2のNEXTのテロップをON AIRへ送出します。 ダイレクトモード……レイヤー1、レイヤー2の次のテロップファイルを送出します。 トランジション実行中は、トランジションのキャンセル処理を行ないます。
START	レイヤー1、レイヤー2のイベントのアニメーションの実行を行ないます。 アニメーションイベントがON AIRにあがっている時のみ実行することができます。 アニメーション一時停止中の場合は、そのアニメーション停止中の位置から実行開始します。
STOP	レイヤー1、レイヤー2のイベントのアニメーション実行中における一時停止処理を行ないます。 アニメーション一時停止中の場合は、そのアニメーションの頭だしを行ないます。

レイヤー連動における操作可能なアプリケーションのボタンは以下の通りです。

ボタン	レイヤー1	レイヤー2
TOP	○	×
BACK	○	×
SKIP	○	×
CHG	○	×
START	○	×
STOP	○	×

レイヤー連動状態における各レイヤーのイベント選択は連動しません。

8. 使用期間

[カスタマイズ]-[送出]の「使用期間を有効にする」の設定をONにする事により、送出時にイベントに設定された使用期間を考慮して送出を行う事できます。設定がOFFの場合はイベント上に使用期間が表示されず送出時に使用期間の設定は考慮されません。

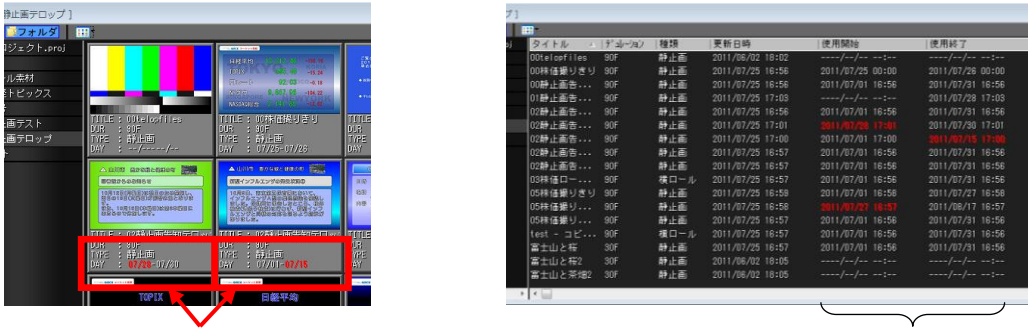


図4-8-1　素材表示画面

使用期間外の素材の使用期間の表示は赤文字で表示され、イベントリスト上ではアイコンにバツマークが表示されます。時間が経過すると期限切れの表示が自動で更新されます。

[アイコン表示]

図4-8-2　使用期間設定画面(アイコン)

[詳細表示]

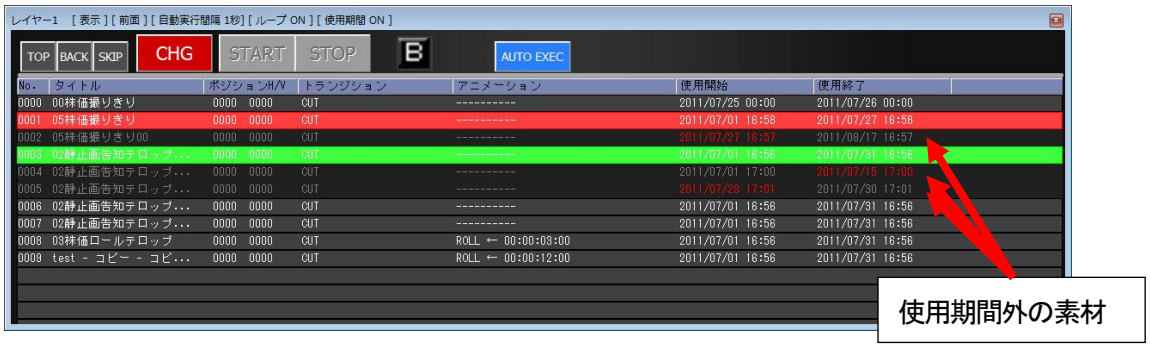


図4-8-3　使用期間設定画面(詳細)

使用期間外の素材はNEXTに設定されず次の有効な素材がNEXTに設定されます。(既にNEXTに設定されている素材はそのまま送出されます)

また、時間が経過し使用期間内となった場合は次のNEXTスタンバイ時からNEXTに設定されます。

9. カスタマイズ

本システムにおける各種設定を行なうことができます。

カスタマイズ画面にて各種設定を行ない、画面内に各種設定項目があります。

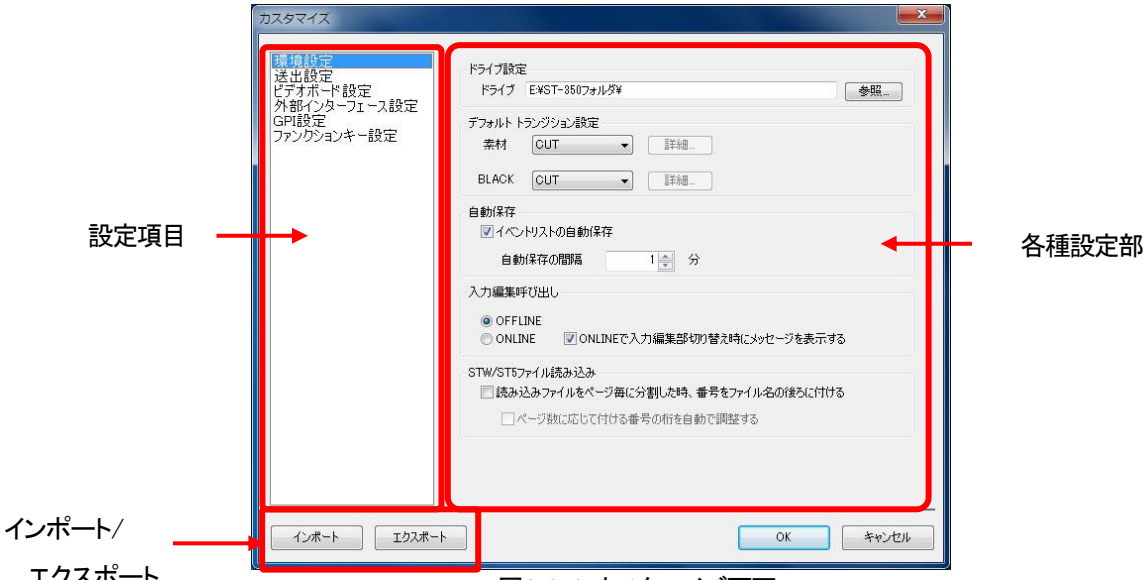


図4-9-1 カスタマイズ画面

設定項目を選択する事で、設定部の表示が変わります。

カスタマイズの手順は以下のとおりです。

①メニューバーの[オプション]-[カスタマイズ]メニューを選択します。

②カスタマイズ画面が表示されますので各種設定を行ないます。

③[OK]ボタンを選択します。これでカスタマイズの操作が完了します。

※ ST-350-05が接続されている場合、複数の端末から同時に設定することは出来ません

・インポート

保存されているカスタマイズ情報ファイルを読み込みます。

①読み込むカスタマイズ情報ファイル選択して開くを押します。

②インポートデータの選択ダイアログで読み込む設定項目にチェックを入れOKボタンを選択します。

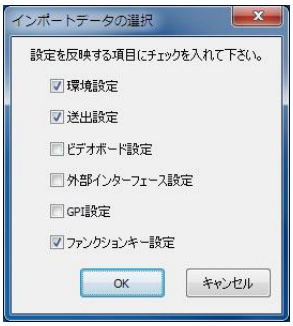


図4-9-2 インポートデータの選択

③選択された設定データが読み込まれます。

・エクスポート

現在のカスタマイズ情報を保存します。

①保存先とファイル名を設定して保存を押します。

②指定された場所にカスタマイズ情報ファイルが保存されます。

(1)環境設定

動作環境の設定を行ないます。

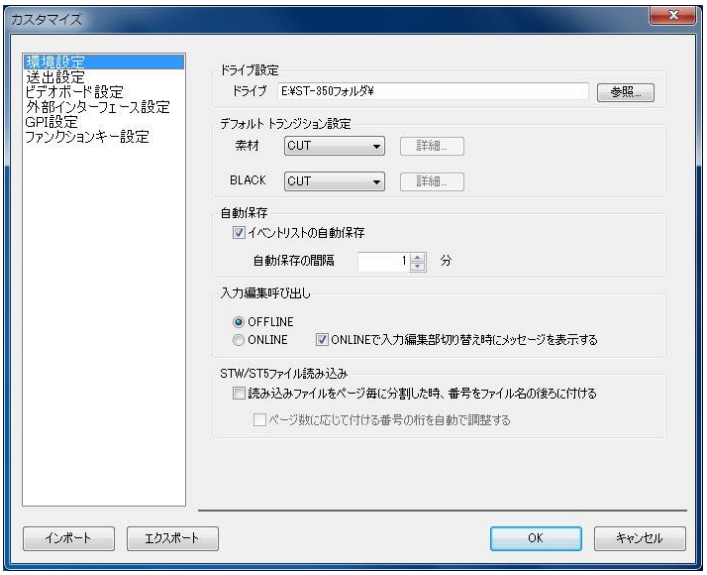


図4-9-3 環境設定表示

環境設定における設定項目は以下のとおりです。

設定名称		内容
ドライブ		プロジェクト以下データが格納する(されている)ドライブを設定します。 [参照…]ボタンにてドライブを指定することができます。 (ST-350-05から設定することは出来ません)
デフォルト トランジション	素材	素材をイベントに登録した際のデフォルトトランジションパターンとその詳細データを設定します。
	BLACK	BLACKをイベントに登録した際のデフォルトトランジションパターンとその詳細データを設定します。
自動保存		編集/送出中のイベントリストの自動保存を設定します。 自動保存自体のON/OFFと自動保存ON時の保存間隔を分単位で設定します。
テロップ画像作成 ソフトウェア呼び出し		テロップ画像作成ソフトウェア呼び出しのオンライン、またはオフライン状態を設定します。 OFFLINE……テロップ画像作成ソフトウェアをオフラインモードで呼び出します。 ON AIR、NEXT出力は切り替え時の状態で編集作業を行なうことができます。 ONLINE……テロップ画像作成ソフトウェアをオンラインモードで呼び出します。 切り替え時に出力のON AIRがクリアーされます。 テロップ画像作成ソフトウェアでON AIR、NEXTの出力を行なうことができます。 ONLINEでテロップ画像作成ソフトウェア切り替え時にメッセージを表示する ……ONLINEでテロップ画像作成ソフトウェアに切り替えを行なう際のメッセージの表示のON/OFFを設定します。 (ST-350-05から設定することは出来ません)
STW/ST5ファイル読み込み		・読み込みファイルをページ分割した時、番号をファイル名の後ろに付ける。 -> ONにする事で複数ページあるファイルを読み込んだ時、 自動で降られる番号をファイル名の後ろに括弧付きで付けます。 OFFの場合はファイル名の前に番号が付けられます。 ・ページ数に応じて付ける番号の桁を自動で調整する。 -> ONにする事で9ページ以下の場合は1桁、99ページ以下の場合は2桁と 読み込みページ数に応じて桁数変化させます OFFの場合は固定で2桁の番号がつきます。

(2)送出設定

送出関連の設定を行ないます。

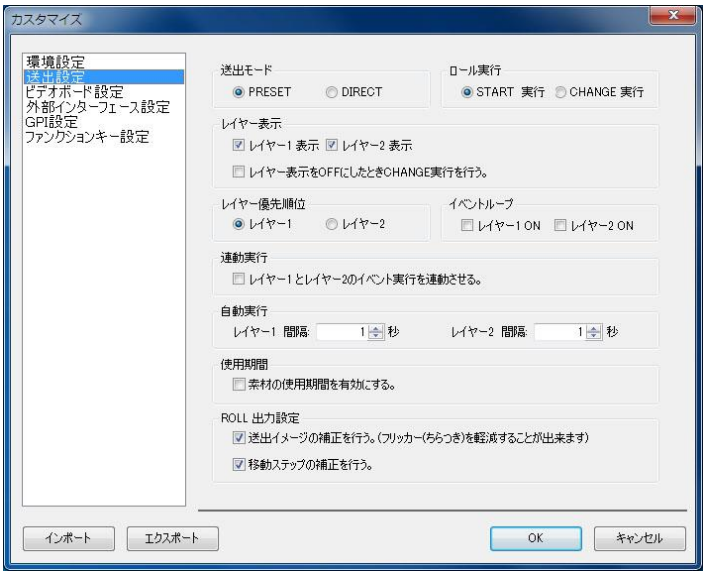


図4-9-4　送出設定表示

送出設定における設定項目は以下のとおりです。

設定名称		内容
送出モード		送出のモードを設定します。 プリセット送出モードとダイレクト送出モードがあります。
ロール実行設定		ロールが開始されるボタンを選択します。STARTに設定されている場合はSTARTボタンでロールが実行されます。CHANGEに設定されている場合は、CHENGEボタンで出力後にロールが実行されます。
レイヤー表示		レイヤー1とレイヤー2の表示/非表示を設定します。 また、レイヤー表示をOFFした場合にチェンジを行うかの指定が出来ます。
レイヤー優先順位		レイヤー1とレイヤー2の上下関係を設定します。 設定されている方が出力された場合上側に表示されます。 (ST-350-05から設定することは出来ません)
連動実行		レイヤー1とレイヤー2のイベント実行モードを設定します。 ONにする事でレイヤー1/2が連動して動作します。
イベントループ設定		イベントループを設定すると、イベントの最後まで送出を行うと先頭に戻りイベントを繰り返します。
自動実行設定		自動実行時の実行間隔を秒で指定します。間隔は前のイベントのトランジションやロール実行が終了してからの間隔になります。
使用期間		「素材の有効期間を有効にする」のチェックボックスがONの場合、イベントリスト上に使用期間が表示され、送出時に使用期間が切れている素材の送出が行われません。OFFにすると使用期間はイベントリスト上で非表示となり出力時に考慮されません。
ROLL 出力設定※1	イメージ補正	ロール出力時にイメージ補正をするかしないかの設定をします。 「送出イメージの補正を行う」をONにする事で出力イメージにフィルターをかけ、ROLL実行中のフリッカー(ちらつき)を軽減します。 この送出イメージの補正を行なう事によりROLL実行中のイメージが多少ぼやけて見えます。ぼけを解消したい時は設定をOFFにしてください。
	移動補正	ロール出力時に移動ステップの補正をするかしないかの設定をします。 「移動ステップの補正を行う」をONにする事でROLL実行中のガタツキを軽減します。

※1　ROLL出力設定で「送出イメージの補正を行う」の設定を変更した場合、設定は次のイベントスタンバイから反映されます。このため、すでに上がっているON AIR/NEXTには設定は反映されません。

(3)ビデオボード設定

ビデオボードの設定を行ないます。

①DeckLink 4K Extremeビデオボード接続時

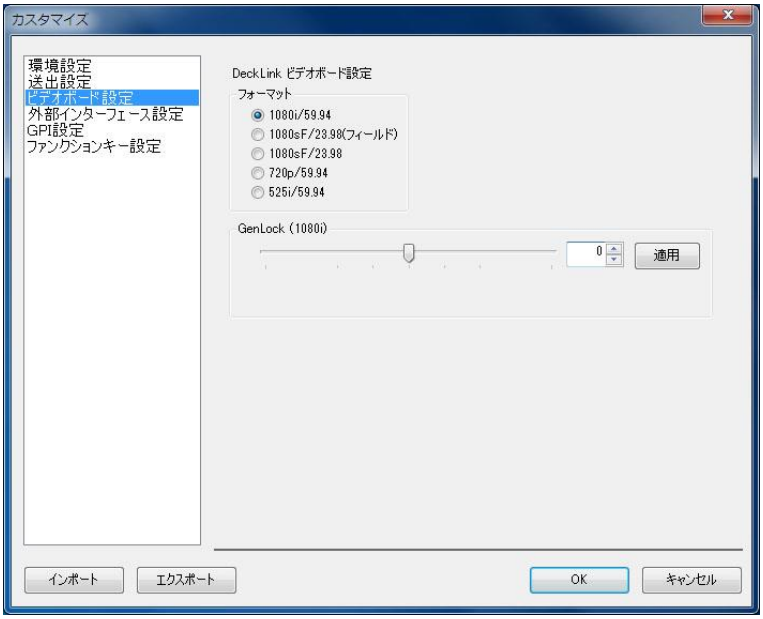


図4-9-5 ビデオボード設定表示

ビデオボード設定における設定項目は以下のとおりです。

設定名称	内容
フォーマット設定	出力フォーマットの設定を行います。 (ST-350-05から設定することは出来ません) ※1080sF/29.98は2種類のレンダリング方式がある為、使用環境に合わせた設定にしてください。 1080sF/29.98(フィールド) ・・・ 出力イメージをフィールド単位で作成します。 1080sF/29.98 ・・・ 出力イメージをフレーム単位で作成します。
GenLock	GenLockの設定を行ないます。 設定範囲は-511～511です。
適用	現在設定している値をビデオボードに適用します。

②GG-164ビデオボード接続時

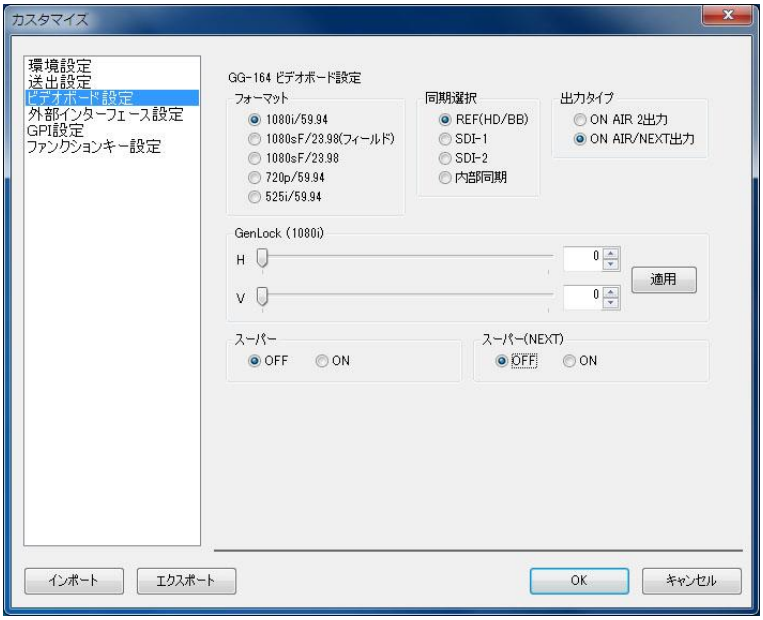


図4-9-6 ビデオボード設定表示

ビデオボード設定における設定項目は以下のとおりです。

設定名称	内容
フォーマット設定	出力フォーマットの設定を行います。 (ST-350-05から設定することは出来ません) ※1080sF/29.98は2種類のレンダリング方式がある為、使用環境に合わせた設定にしてください。 1080sF/29.98(フィールド) ・・・ 出力イメージをフィールド単位で作成します。 1080sF/29.98 ・・・ 出力イメージをフレーム単位で作成します。
同期選択	同期をREF(HD/ BB)、SDI IN1、SDI IN2、内部同期に切り替えます。
出力タイプ※1	出力タイプの設定を行います。 ON AIR 2出力 : ON AIR 2系統ののFILL/KEY出力 ON AIR/NEXT出力 : ON AIR/NEXTそれぞれ1系統のFILL/KEY出力 (ST-350-05から設定することは出来ません)
GenLock	GenLockのH、Vの設定を行ないます。 設定範囲 1080i/59.94 : H 0～2199 V 0～1124 1080sF/23.98(フィールド) : H 0～2749 V 0～1124 1080sF/23.98 : H 0～2749 V 0～1124 720p/59.94 : H 0～1649 V 0～749 525i/59.94 : H 0～854 V 0～524
適用	現在設定しているGenLock値をビデオボードに適用します。
スーパー	スーパーのON/OFFを設定します。 ONでLINE INされた信号にスーパーを行います。
スーパー(NEXT) ※1	NEXT出力のスーパーのON/OFFを設定します。 ONでLINE INされた信号にスーパーを行います。 出力タイプがON AIR 2出力の場合は設定が出来ません。

※1 ST-350HSシステムの場合はメニューが表示されません。

③GG-167-HDビデオボード接続時

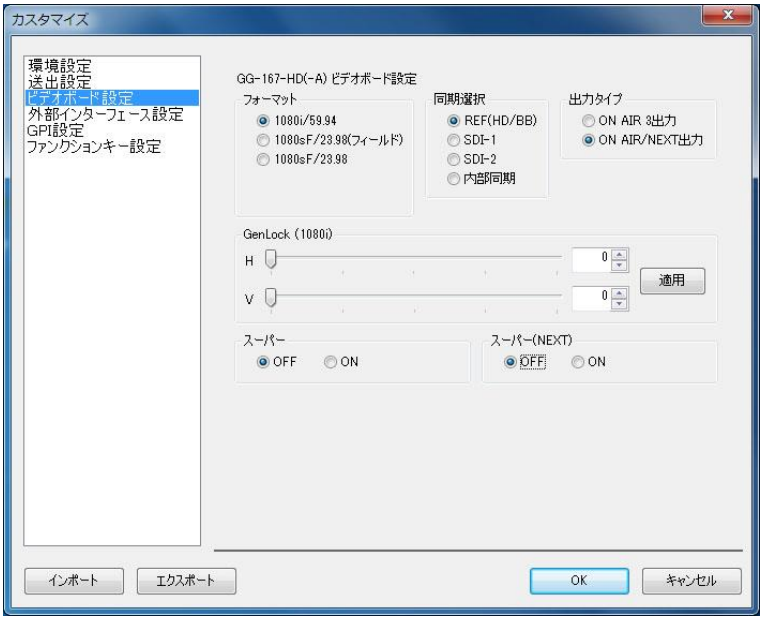


図4-9-7 ビデオボード設定表示

ビデオボード設定における設定項目は以下のとおりです。

設定名称	内容
フォーマット設定	出力フォーマットの設定を行います。 (ST-350-05から設定することは出来ません) ※1080sF/29.98は2種類のレンダリング方式がある為、使用環境に合わせた設定にしてください。 1080sF/29.98(フィールド) ・・・ 出力イメージをフィールド単位で作成します。 1080sF/29.98 ・・・ 出力イメージをフレーム単位で作成します。
同期選択	同期をREF(HD/ BB)、SDI IN1、SDI IN2、内部同期に切り替えます。
出力タイプ※1	出力タイプの設定を行います。 ON AIR 3出力 : ON AIR 3系統のFILL/KEY出力 ON AIR/NEXT出力 : ON AIR/NEXTそれぞれ1系統のFILL/KEY出力 (ST-350-05から設定することは出来ません)
GenLock	GenLockのH、Vの設定を行ないます。 設定範囲 1080i/59.94 : H 0～2199 V 0～1124 1080sF/23.98(フィールド) : H 0～2749 V 0～1124 1080sF/23.98 : H 0～2749 V 0～1124
適用	現在設定しているGenLock値をビデオボードに適用します。
スーパー	スーパーのON/OFFを設定します。 ONでLINE INされた信号にスーパーを行います。
スーパー(NEXT) ※1	NEXT出力のスーパーのON/OFFを設定します。 ONでLINE INされた信号にスーパーを行います。 出力タイプがON AIR 2出力の場合は設定が出来ません。

※1 ST-350-07オプションを追加していない場合はメニューが表示されません。

④ST-350M-01アダプター接続時

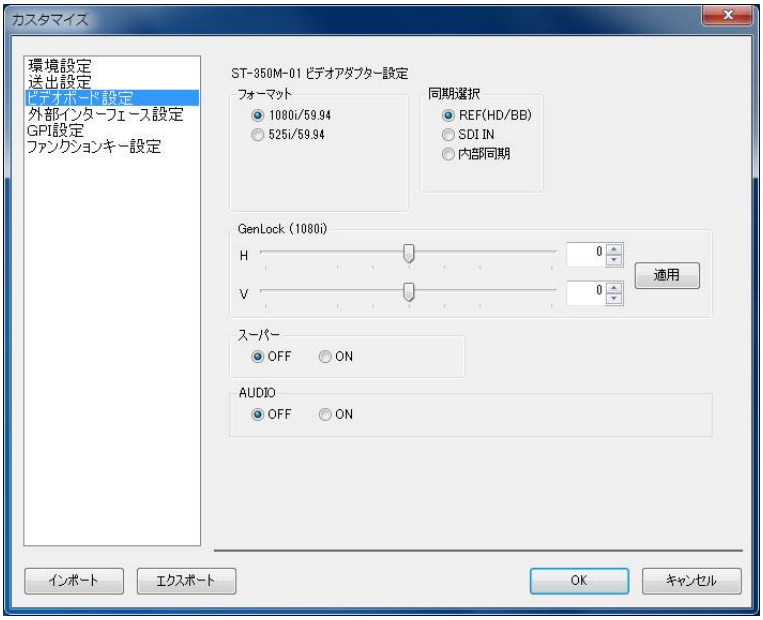


図4-9-8 ビデオアダプター設定表示

ビデオアダプター設定における設定項目は以下のとおりです。

設定名称	内容
フォーマット設定	出力フォーマットの設定を行います。 (ST-350-05から設定することは出来ません)
同期選択	同期をREF(HD/ BB)、SDI IN、内部同期に切り替えます。
GenLock	GenLockのH、Vの設定を行ないます。 設定範囲　1080i/59.94　H　-1500 ～ 1500(調整ステップ 1ドット) V　-600 ～ 600(調整ステップ 1ライン) 525i/59.94　H　-1000 ～ 1000(調整ステップ 0.5ドット) V　-350 ～ 350(調整ステップ 1ライン)
適用	現在設定しているGenLock値をビデオボードに適用します。
スーパー	スーパーのON/OFFを設定します。 ONでLINE INされた信号にスーパーを行います。 HDMI出力からはスーパーがOFFの時はFILL、ONの時はラインが出力されます。
AUDIO	PC AUDIOの重畳のON/OFFを設定します。 この設定もONにするとPCで再生されたAUDIOを出力に重畳します。 スーパーの設定がON状態の場合、ライン映像に重畳されている音声はこの設定にかかわらず常に重畳されます。 PCで再生されたAUDIOは全て重畳されてしまうため重畳するAUDIO以外の再生には注意してください。 このためWidowos自体のエラー音なども重畳されてしまう為、あらかじめ鳴らないように設定しておいてください。

(4)外部インターフェース設定

外部インターフェースの設定を行ないます。

①ST-350HS(DeckLink 4K Extreme)及びST-350Vシステム、ST-350V2システム時

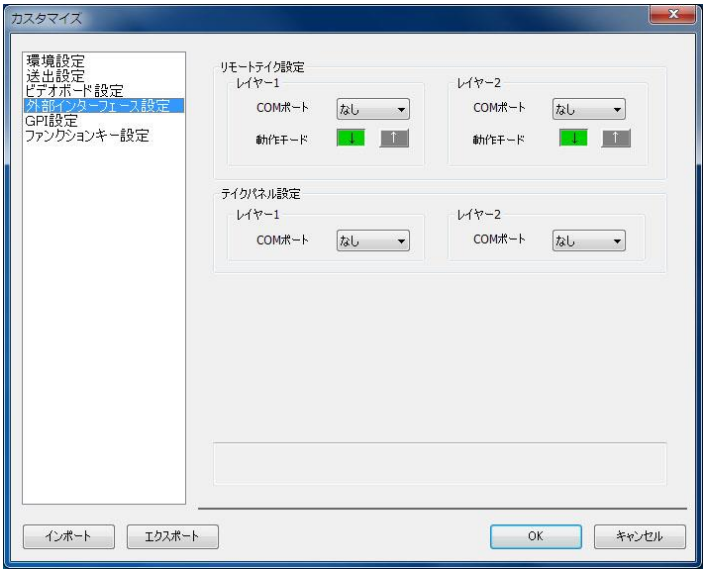


図4-9-9 ビデオボード設定表示

外部インターフェース設定における設定項目は以下のとおりです。

設定名称	内容
リモートテイク設定	オプションのリモートテイクの設定を行ないます。 レイヤー1、レイヤー2のCOMポートを設定します。 動作モードは[↑]が立ち上がり動作、[↓]が立下り動作です。
テイクパネル設定	オプションのテイクパネルの設定を行ないます。 レイヤー1、レイヤー2のCOMポートを設定します。

※注意 通信ポートを[なし]に設定した場合、その機能は使用できません。

通信ポートの設定が間違っている場合、通信ポートを使用している他のデバイス(モデム、マウスなど)が使用できなくなる場合があります。

接続したポートがどの番号に相当するかは、お使いのコンピューターのマニュアルを参照してください。

②ST-350HS(GG-164)システム時

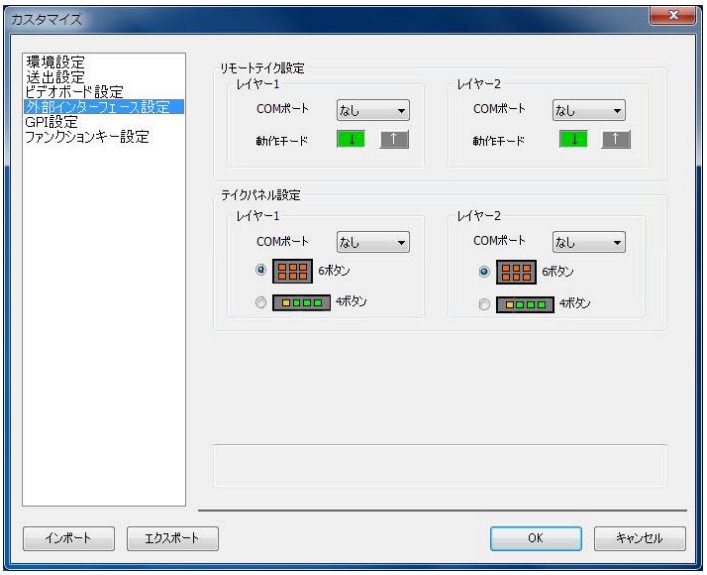


図4-9-10　外部インターフェース設定表示

外部インターフェース設定における設定項目は以下のとおりです。

設定名称	内容
リモートテイク設定	リモートテイクの設定を行ないます。 レイヤー1、レイヤー2のCOMポートを設定します。 動作モードは[↓]が立下り動作、[↑]が立ち上がり動作です。
テイクパネル設定	テイクパネルの設定を行ないます。 レイヤー1、レイヤー2のCOMポート、ボタンを設定します。 6ボタン……RS-232C接続のTP-100送出用テイクパネルに設定します。 4ボタン……RS-422接続の4ボタンテイクパネルに設定します。

※注意　通信ポートを[なし]に設定した場合、その機能は使用できません。

通信ポートの設定が間違っている場合、通信ポートを使用している他のデバイス(モデム、マウスなど)が使用できなくなる場合があります。

接続したポートがどの番号に相当するかは、お使いのコンピューターのマニュアルを参照してください。

③ST-350Mシステム時

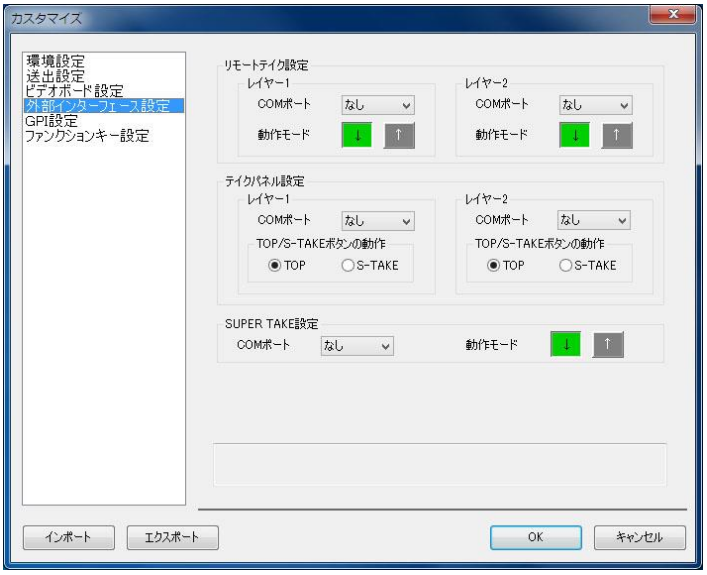


図4-9-11　外部インターフェース設定表示

外部インターフェース設定における設定項目は以下のとおりです。

設定名称	内容
リモートテイク設定	リモートテイクの設定を行ないます。 レイヤー1、レイヤー2のCOMポートを設定します。 動作モードは[↓]が立下り動作、[↑]が立ち上がり動作です。
テイクパネル設定	テイクパネルの設定を行ないます。 レイヤー1、レイヤー2のCOMポート、TOP/S-TAKEボタンの動作を設定します。 TOP　・・・ TOPボタン設定にします。 S-TAKE ・・・ S-TAKEボタンの設定にします。 システムメニューの[送出]にある[SUPER TAKE]をON/OFFしたときと同等の機能になります。 ※S-TAKE設定した場合はレイヤー1、レイヤー2どちらで設定してもすべての出力がOFFになります ※S-TAKEに設定している場合はTOP/S-TAKEボタンが赤(SUPER TAKE ON)または緑(SUPER TAKE OFF)に点灯します。
SUPER TAKE設定	SUPER TAKEの設定を行ないます。 動作モードは[↓]が立下り動作、[↑]が立ち上がり動作です。 ※システムメニューの[送出]にある[SUPER TAKE]をON/OFFしたときと同等の機能になります。

※注意　通信ポートを[なし]に設定した場合、その機能は使用できません。

通信ポートの設定が間違っている場合、通信ポートを使用している他のデバイス(モデム、マウスなど)が使用できなくなる場合があります。

接続したポートがどの番号に相当するかは、お使いのコンピューターのマニュアルを参照してください。

(5) GPI設定

GPI関連の設定を行ないます。

接点信号入出力オプション(ST-350-02)が実装されていない場合は設定項目が無効になります。

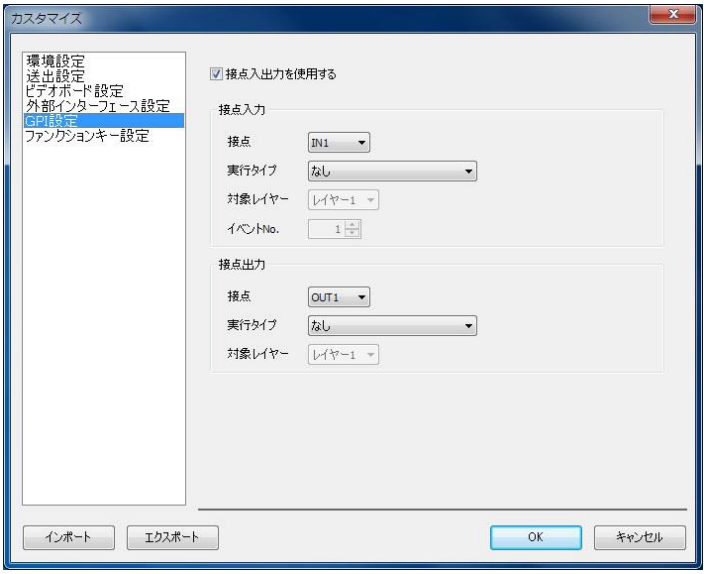


図4-9-12　GPI設定表示

GPI設定における設定項目は以下のとおりです。

設定名称		内容
接点入出力をする		外部からの接点入出力を使用するか設定します。 ONにする事で接点の入出力を実行します。
接点入力	接点	接点入力の動作を指定する接点番号を指定します。
	実行タイプ	指定されている接点番号の実行タイプを指定します。 (詳細は別途接点入力の実行タイプ一覧を参照)
	対象レイヤー	指定されている実行タイプの対象レイヤーを指定します。 実行タイプとしてレイヤー指定がない場合は設定が無効になります。
	イベントNo.	指定されている実行タイプの対象イベントNo.を指定します。 実行タイプとしてイベントNo.指定がない場合は設定が無効になります。 また、指定したイベントNo.が実行時、存在しない場合は実行エラーとなります。
接点出力	接点	接点出力の動作を指定する接点番号を指定します。
	実行タイプ	指定されている接点番号の実行タイプを指定します。 (詳細は別途接点出力の実行タイプ一覧を参照)
	対象レイヤー	指定されている実行タイプの対象レイヤーを指定します。 実行タイプとしてレイヤー指定がない場合は設定が無効になります。

a)接点入力の実行タイプ

設定名称	内容
なし	接点の入力を無効に設定します。
CHG	接点の入力で指定レイヤーのチェンジ動作に設定します。
START	接点の入力で指定レイヤーのスタート動作に設定します。
STOP	接点の入力で指定レイヤーのストップ動作に設定します。
TOP	接点の入力で指定レイヤーのトップ動作に設定します。
BACK	接点の入力で指定レイヤーのバック動作に設定します。
SKIP	接点の入力で指定レイヤーのスキップ動作に設定します。
Auto Exec	接点の入力で指定レイヤーの自動実行設定の切り替えに設定します。(OFF状態の時に入力があるとONに、ON状態の時はOFFにします)
ダイレクトイベントリード	接点の入力で指定レイヤーの指定イベントNo.の読み込み動作に設定します。(指定されているイベントNo.が無い場合はエラーになります)
イベントリード	接点の入力でイベント指定番号(bit0)～(bit13)に設定されている接点入力を読み込み指定イベントNo.の読み込み動作に設定にします。 イベント指定番号が設定されていないbitは0として扱われます。
イベント指定番号(bit0)～(bit13)	イベントリードの接点入力時イベントNo.の指定データとして読み込まれる接点として設定します。 bit0～bit13は2進数表記の各ビットに相当します。また設定されていないbitはイベントリードでの読み込み時、0として扱われます。
送出モード	接点の入力で送出モードの設定切り替えに設定します。 (PRESETモードとDIRECTモードを交互に切り替えます)
レイヤー表示	接点の入力で指定レイヤーの表示状態切り替えに設定します。 (表示と非表示を交互に切り替えます)
連動実行	接点の入力で連動実行の切り替えに設定します。 (連動状態のONとOFFを交互に切り替えます)
イベントループ	接点の入力で指定レイヤーのイベントループ状態の切り替えに設定します。 (イベントループのONとOFFを交互に切り替えます)
スーパー(NEXT)	接点の入力でNEXT出力のスーパーの切り替えに設定します。 (スーパーのONとOFFを交互に切り替えます) ※ST-350V/ST-350V2のみ有効です
スーパー(ON AIR)	接点の入力でON AIR出力のスーパーの切り替えに設定します。 (スーパーのONとOFFを交互に切り替えます) ※ST-350V/ST-350V2のみ有効です
使用期間	接点の入力で送出時の使用期間の有効・無効の状態を切り替えます。
ロール送出イメージ補正	ロール出力時のイメージ補正のON/OFFを切り替えます。
ロール送出ステップ補正	ロール出力時の移動補正のON/OFFを切り替えます。
ON AIR CLEAR	接点の入力でON AIR出力のクリアー動作に設定します。
NEXT CLEAR	接点の入力でNEXT出力のクリアー動作に設定します。

b)接点出力の実行タイプ

設定名称	内容
なし	接点の出力を無効に設定します。
CHG	接点の出力で指定レイヤーのチェンジ動作に設定します。
START	接点の出力で指定レイヤーのスタート動作に設定します。
STOP	接点の出力で指定レイヤーのストップ動作に設定します。
TOP	接点の出力で指定レイヤーのトップ動作に設定します。
BACK	接点の出力で指定レイヤーのバック動作に設定します。
SKIP	接点の出力で指定レイヤーのスキップ動作に設定します。
Auto Exec	接点の出力で指定レイヤーの自動実行に設定します。
ダイレクトイベントリード	接点の出力で指定レイヤーのダイレクトリードに設定します。
イベントリード	接点の出力で指定レイヤーのイベントリードに設定にします。
送出モード	接点の出力で送出モードに設定します。
レイヤー表示	接点の出力で指定レイヤーの表示状態に設定します。
連動実行	接点の出力で連動実行に設定します。
イベントループ	接点の出力で指定レイヤーのイベントループ状態に設定します。
スーパー(NEXT)	接点の出力でスーパー(NEXTに設定します。
スーパー(ON AIR)	接点の出力でスーパー(ON AIR)に設定します。
使用期間	接点の出力で使用期間に設定します。
ロール送出イメージ補正	接点の出力でロール出力時のイメージ補正に設定します。
ロール送出ステップ補正	接点の出力でロール出力時の移動補正に設定します。
ON AIR CLEAR	接点の出力でON AIR出力のクリアー動作に設定します。
NEXT CLEAR	接点の出力でNEXT出力のクリアー動作に設定します。
送出モード状態	接点の出力で送出モード状態に設定します。
ロール実行状態	接点の出力でロール実行状態に設定します。
レイヤー表示状態	接点の出力でレイヤー表示状態に設定します。
連動実行状態	接点の出力で連動実行状態に設定します。
イベントループ状態	接点の出力でイベントループ状態に設定します。
スーパー(NEXT)状態	接点の出力でスーパー(NEXT)状態に設定します。
スーパー(ON AIR)状態	接点の出力でスーパー(ON AIR)状態に設定します。
Auto Exec状態	接点の出力で自動実行状態に設定します。
使用期間状態	接点の出力で使用期間状態に設定します。
ロール送出イメージ補正状態	接点の出力でロール出力時のイメージ補正状態に設定します。
ロール送出ステップ補正状態	接点の出力でロール出力時の移動補正状態に設定します。

c)接点入出力入力制御のタイミングチャート

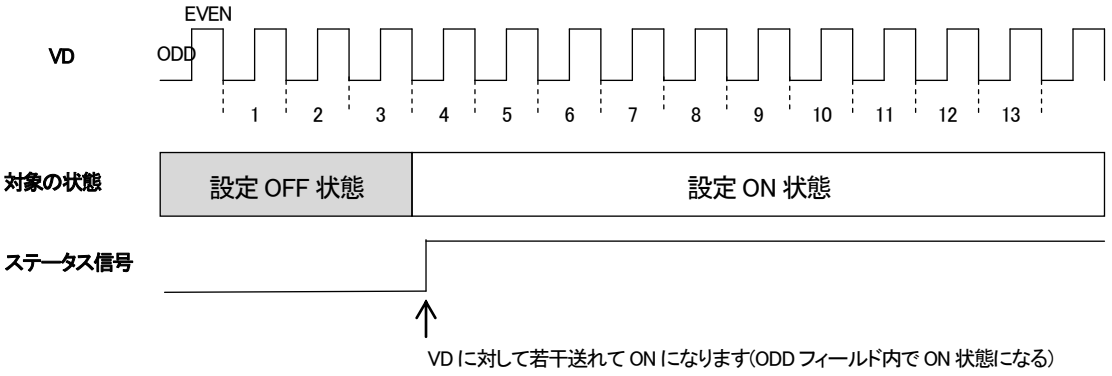
1)VD、接点入力、接点出力の関係

※1 接点信号は 1 フレーム以上入力して下さい。

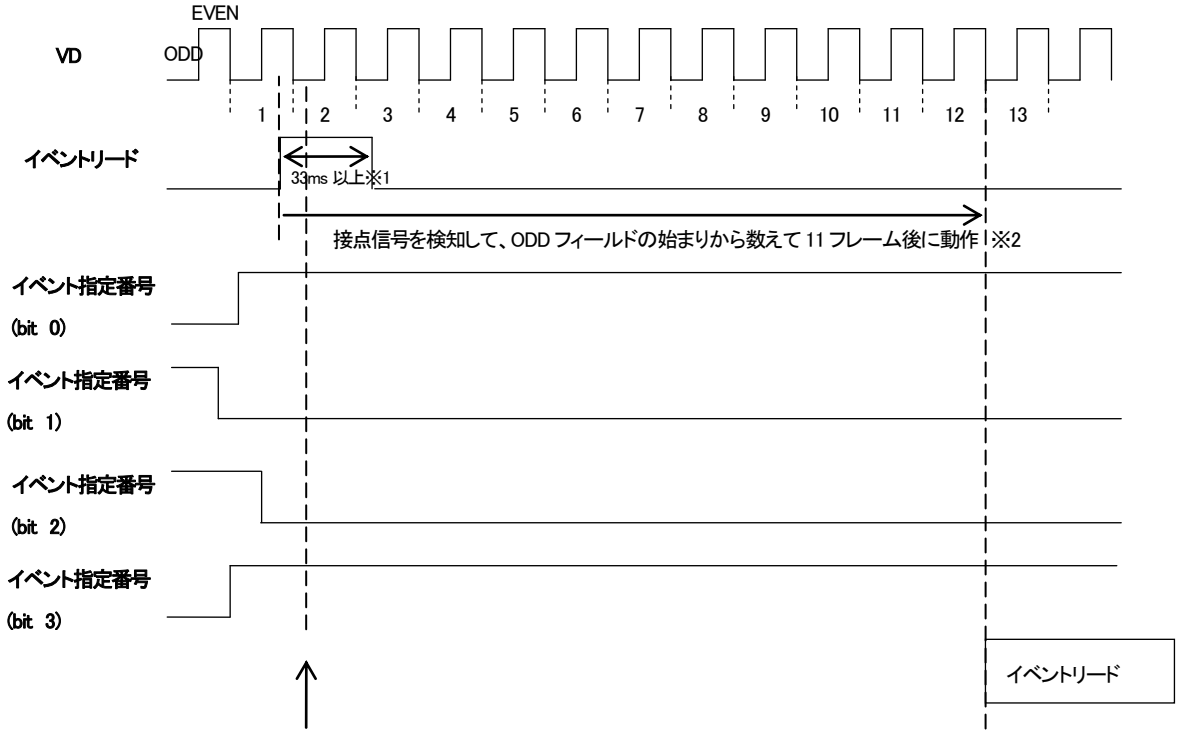
※2 システムの負荷により数フレーム前後する場合があります。

※3 出力信号は約 1 フレーム間 ON 状態になれます。(システムの負荷により 1 フレーム以上になる場合があります)

2)VD、ステータス状態(接点出力)の関係



3)イベントリードとイベント指定番号の関係



VD に対して若干送れてイベント指定番号をチェックします(ODD フィールド内で ON 状態になる)

※1 接点信号は 1 フレーム以上入力して下さい。

※2 システムの負荷により数フレーム前後する場合があります。

・上記の信号の状態でイベント番号(bit4)～イベント番号(bit13)が設定されていない場合は以下のイベントNo.のデータをリードします。

・イベント番号(bit0)とイベント番号(bit3)がONなので、2進表記で00000000001001のイベントが読み込み対象になります。

・2進表記で00000000001001は10進表記で9なのでイベントNo.9のデータを読み込みます。

(6)ファンクションキー設定

ファンクションキーのショートカット設定を行ないます。

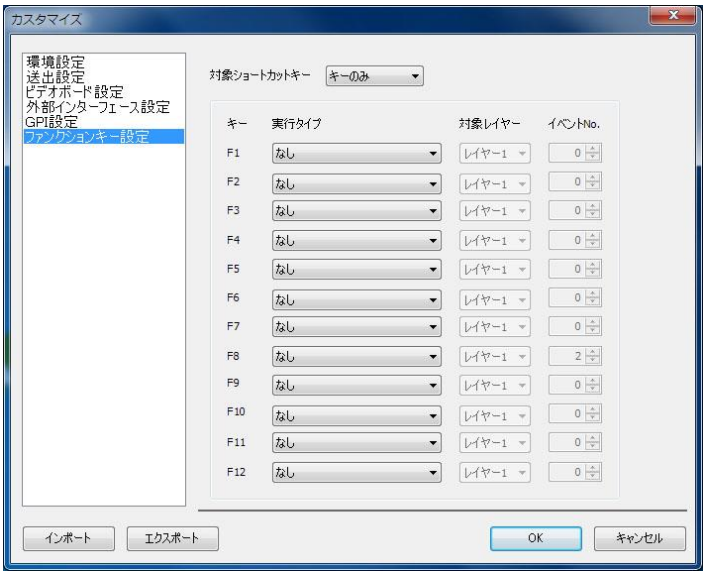


図4-9-13 ファンクションキー設定表示

ファンクションキー設定における設定項目は以下のとおりです。

設定名称	内容
対象ショートカットキー	設定するショートカットキーの組み合わせを設定します。
キー	ファンクションキーのF1～F12を表します。 Shift、Ctrl、Altと組み合わせてファンクションキーを使用する場合は対象ショートカットキーを設定します。
実行タイプ	ファンクションキーの実行タイプを指定します。 (詳細は別途ファンクションキーの実行タイプ一覧を参照)
対象レイヤー	指定されている実行タイプの対象レイヤーを指定します。 実行タイプとしてレイヤー指定が必要ない場合は設定が無効になります。
イベントNo.	指定されている実行タイプの対象イベントNo.を指定します。 実行タイプとしてイベントNo.指定が必要ない場合は設定が無効になります。 また、指定したイベントNo.が実行時、存在しない場合は実行エラーとなります。

a) ファンクションキーの実行タイプ

設定名称	内容
なし	ファンクションキーを無効に設定します。
CHG	指定レイヤーのチェンジ動作に設定します。
START	指定レイヤーのスタート動作に設定します。
STOP	指定レイヤーのストップ動作に設定します。
TOP	指定レイヤーのトップ動作に設定します。
BACK	指定レイヤーのバック動作に設定します。
SKIP	指定レイヤーのスキップ動作に設定します。
Auto Exec	指定レイヤーの自動実行設定の切り替えに設定します。(OFF状態の時に入力があるとONに、ON状態の時はOFFにします)
ダイレクトイベントリード	指定レイヤーの指定イベントNo.の読み込み動作に設定します。(指定されているイベントNo.が無い場合はエラーになります)
送出モード	送出モードの設定切り替えに設定します。 (PRESETモードとDIRECTモードを交互に切り替えます)
レイヤー表示	指定レイヤーの表示状態切り替えに設定します。 (表示と非表示を交互に切り替えます)
連動実行	連動実行の切り替えに設定します。 (連動状態のONとOFFを交互に切り替えます)
イベントループ	指定レイヤーのイベントループ状態の切り替えに設定します。 (イベントループのONとOFFを交互に切り替えます)
スーパー(NEXT)	NEXT出力のスーパーの切り替えに設定します。 (スーパーのONとOFFを交互に切り替えます) ※ST-350V/ST350V2のみ有効です
スーパー(ON AIR)	ON AIR出力のスーパーの切り替えに設定します。 (スーパーのONとOFFを交互に切り替えます) ※ST-350V/ST-350V2のみ有効です
使用期間	[オプション] - [カスタマイズ] -[送出]の使用期間を設定します。
ロール送出イメージ補正	ロール出力時のイメージ補正のON/OFFを切り替えます。
ロール送出ステップ補正	ロール出力時の移動補正のON/OFFを切り替えます。
新規作成(プロジェクト)	[ファイル] - [新規作成] - [プロジェクト]の呼び出し動作に設定します。
新規作成(イベント)	[ファイル] - [新規作成] - [イベント] の呼び出し動作に設定します。
新規作成(テロップ)	[ファイル] - [新規作成] - [テロップ] の呼び出し動作に設定します。
開く(プロジェクト)	[ファイル] - [開く] - [プロジェクト] の呼び出し動作に設定します。
開く(イベント)	[ファイル] - [開く] - [イベント] の呼び出し動作に設定します。
開く(ファイル)	[ファイル] - [開く] - [ファイル] の呼び出し動作に設定します。
プロジェクトのインポート	[ファイル] - [プロジェクトのインポート] の呼び出し動作に設定します。
プロジェクトのエクスポート	[ファイル] - [プロジェクトのエクスポート] の呼び出し動作に設定します。
イベント上書き保存	[ファイル] - [イベント上書き保存] の呼び出し動作に設定します。
イベント名前を付けて保存	[ファイル] - [イベント名前を付けて保存] の呼び出し動作に設定します。
ON AIR CLEAR	[送出] - [ONAIR CLEAR] の呼び出し動作に設定します。
NEXT CLEAR	[送出] - [NEXT CLEAR] の呼び出し動作に設定します。
時間指定AutoExec	[送出] - [時間指定 AUTO EXEC] の呼び出し動作に設定します。
カスタマイズ	[オプション] - [カスタマイズ] の呼び出し動作に設定します。
ネットワーク(接続)	[オプション] - [ネットワーク] - [接続] の呼び出し動作に設定します。 ※ST-350-05のみ有効です
ネットワーク(クイック接続)	[オプション] - [ネットワーク] - [クイック接続] の呼び出し動作に設定します。 ※ST-350-05のみ有効です
ネットワーク(送出端末設定)	[オプション] - [ネットワーク] - [送出端末設定] の呼び出し動作に設定します。 ※ST-350-05のみ有効です

10. ネットワーク

リモート接続における各種設定を行なうことができます。

この設定項目はリモートコントロールオプション(ST-350-05)のみ設定することが出来ます。

(1)接続

送出端末設定で設定された登録端末の一覧から接続先を選択し、送出端末に対して接続を行います。

新しい登録端末等の登録及び設定の変更が必要な場合は、送出端末設定のメニューを選択して下さい。

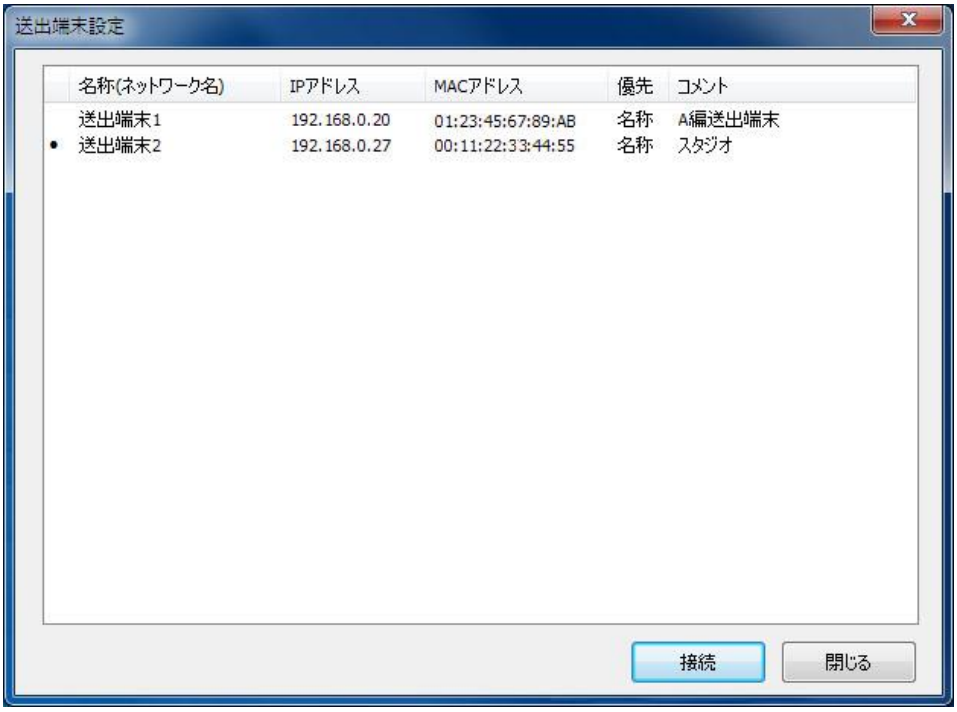


図4-10-1　接続先選択

(2)クイック接続

送出端末設定で設定された登録端末のデフォルト設定されている端末に接続を行います。

(3)送出端末設定

図4-11-2　送出端末設定

①送出端末検索　・・・ ネットワーク上にある送出端末を検索して送出端末一覧に表示します。

②送出端末一覧　・・・ 検索で見つかった送出端末(ST-350)が表示されます。

③登録　・・・ 送出端末一覧選択しているマシンを接続端末として登録します。

④登録送出端末一覧　・・・ 登録された接続端末の一覧が表示されます。

⑤接続　・・・ 登録送出端末一覧で選択している送出端末に接続します。

⑥デフォルト　・・・ 複数の送出端末が登録されていた場合に接続する端末を設定します。

⑦編集　・・・ 選択された接続端末の設定を変更します

⑧登録削除　・・・ 登録されている接続端末を登録端末一覧から削除します。

⑨直接登録　・・・ 送出端末一覧からではなく直接名称またはIPアドレスを設定して登録端末を設定します。

⑩自動接続　・・・ 設定をONにする事でデフォルト設定されている送出端末に対して、アプリケーション起動時などに自動的に接続します。

・編集/直接登録

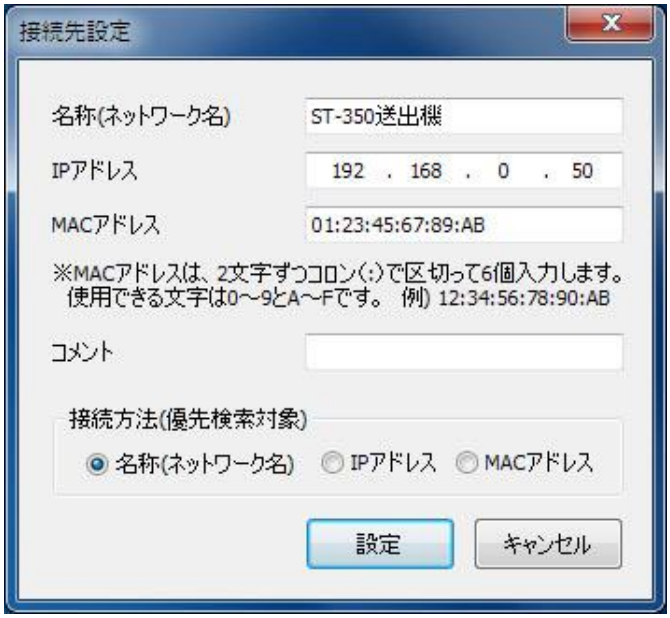


図4-11-3 接続先設定

a)名称(ネットワーク名)

送出端末として使用するST-350がインストールされているPCのコンピーター名を設定します。

b)IPアドレス

送出端末として使用するST-350がインストールされているPCのIPアドレスを設定します。

c)MACアドレス

送出端末として使用するST-350がインストールされているPCのMACアドレスを設定します。

d)コメント

必要に応じて任意の文字列を設定します。

e)接続方法(優先検索対象)

・名称(ネットワーク名) ・・・ 設定されている名称(ネットワーク名)でネットワーク内を検索してIPアドレスを見つけ出します。こちらを設定している場合見つけ出したIPアドレス及びMACアドレスが自動的に反映されます。

・IPアドレス ・・・ 設定されているIPアドレスでネットワーク内を検索して名称(ネットワーク名)を見つけ出します。こちらを設定している場合見つけ出した名称(ネットワーク名)及びMACアドレスが自動的に反映されます。

・MACアドレス ・・・ 設定されているMACアドレスでネットワーク内を検索して名称(ネットワーク名)を見つけ出します。こちらを設定している場合見つけ出した名称(ネットワーク名)及びIPアドレスが自動的に反映されます。

11. その他の操作

(1)UNDO

イベントの各種操作に対して操作前の状態に戻すことができます。

①メニューバーから[編集]-[元に戻す]メニューを選択します。

②操作前の状態に戻ります。

(2)REDO

UNDO実行前の操作を行ないます。

①メニューバーから[編集]-[やり直す]メニューを選択します。

②UNDO実行前の操作を行ないます。

(3)時間指定 AUTO EXEC

指定時間の間AUTO EXECを自動実行します。(ST-350-05が接続されている場合、複数の端末から同時に設定することは出来ません)

①メニューバーから[送出]-[時間指定 AUTO EXEC]メニューを選択します。

プロジェクトが読み込まれていない場合や連動モードでの実行になっている場合は選択できません。

②実行する時間及び実行方法を設定します。

図4-11-1 時間指定 AUTO EXEC設定画面

・開始時間/終了時間

AUTO EXECを実行する開始時間と終了時間を指定します。

開始時間より終了時間の方が小さい場合は日付をまたいで実行されます。

・AUTO EXECの対象選択

AUTO EXECを実行したいレイヤーに対してチェックを入れます。

全てを外した状態で実行することは出来ません。必ず1つ以上を選択します。

・実行待機中は出力を黒にする

この項目をONにした場合は指定時間内以外の場合は出力を黒にして待機します。

OFFの場合は現在出力されている物が保持され、終了時は最後の出力が保持されます。

・AUTO EXEC実行時、先頭イベントから実行する

この項目をONにした場合は実行待機中になるとNEXTに先頭イベントをスタンバイします。

③設定が完了したら「実行ボタン」を選択して実行待機状態にします。

図4-11-2　時間指定 AUTO EXEC待機画面

④指定された時間内になったらAUTO EXECが自動的に実行され、時間外になったらAUTO EXECが自動的に停止されます。(実行中の場合はタイトル部分の「待機中」が「実行中」に変化します)

⑤時間指定 AUTO EXECを終了する場合はAUTO EXEC待機画面の「中止」ボタンを押して実行待機状態を終了させます。
(中止ボタンを押すまでは毎日指定時間になるとAUTO EXECが実行されます)

12. ショートカットキー一覧

各種キー操作に対応する機能の一覧は以下のとおりです。

キー操作	対応する機能
素材ウインドウにフォーカスがあり素材フォルダーが選択されている場合	
Ctrl + F	フォルダーの作成
Ctrl + C	フォルダーのコピー
Ctrl + V	フォルダーの貼り付け
Del	フォルダーの削除
素材ウインドウにフォーカスがあり素材が選択されている場合	
Ctrl + E	素材の再編集
Ctrl + 1	レイヤー1に登録
Ctrl + 2	レイヤー2に登録
Ctrl + C	素材のコピー
Del	素材の削除
Ctrl + P	使用期間設定
素材ウインドウにフォーカスがあり素材表示部が有効の場合	
Ctrl + V	素材の貼り付け
素材ウインドウにフォーカスがある場合	
Ctrl + N	新規テロップ作成
Ctrl + O	素材の読み込み
Ctrl + A	表示されている素材を全て選択
Home	表示されている素材の先頭に移動
End	表示されている素材の終端に移動
レイヤーウインドウにフォーカスがありイベントが選択されている場合	
Ctrl + C	イベントのコピー
Ctrl + I	イベントの挿入
Del	イベントの削除
Ctrl + B	選択イベントの前にBLACKイベントを挿入
Ctrl + E	素材の再編集
Shift + Del	トランジションの削除
Ctrl + P	使用期間設定
レイヤーウインドウにフォーカスがある場合	
Ctrl + V	イベントの貼り付け
Ctrl + N	新規テロップ作成
Ctrl + O	素材の読み込み
Ctrl + A	表示されているイベントを全て選択
その他	
Ctrl + Shift + N	イベントの新規作成
Ctrl + Shift + O	イベントを開く
Ctrl + S	イベントの上書き保存
Ctrl + Y	イベントのやり直す
Ctrl + Z	イベントの元に戻す
Ctrl + T	SUPUR TAKE
Ctrl + Alt + M	素材ウインドウにフォーカスを移動
Ctrl + Alt + P	プレビューウインドウにフォーカスを移動
Ctrl + Alt + T	トランジションウインドウにフォーカスを移動
Ctrl + Alt + 1	レイヤー1ウインドウにフォーカスを移動
Ctrl + Alt + 2	レイヤー2ウインドウにフォーカスを移動
F1～F12	カスタマイズのファンクションキー設定から任意の動作を設定
Shift + F1～F12	カスタマイズのファンクションキー設定から任意の動作を設定
Ctrl + F1～F12	カスタマイズのファンクションキー設定から任意の動作を設定
Alt + F1～F12	カスタマイズのファンクションキー設定から任意の動作を設定

5. 工場出荷時設定

本アプリケーションの各設定のデフォルト値は以下の通りです

【メインメニュー － 表示】

項目	設定値	備考
ツールバー	ON	
ステータスバー	ON	
リモートツールバー	ON	
素材ウインドウ	ON	
プレビューウインドウ	ON	
レイヤー1ウインドウ	ON	
レイヤー2ウインドウ	ON	
アプリケーションの外観	Visual Studio .NET2005	

【カスタマイズ － 環境設定】

項目	設定値	備考
ドライブ	なし	初回起動時に設定します
デフォルトトランジション設定 － 素材	CUT	
デフォルトトランジション設定 －BLACK	CUT	
イベントリストの自動保存	ON	
自動保存間隔	1	間隔は分単位です
入力編集の呼び出し	OFFLINE	ONLINEのメッセージ表示はONです
STW/ST5ファイルの読み込み	OFF	2項目ともOFFです

【カスタマイズ － 送出設定】

項目		設定値	備考
送出モード		PRESET	
ロール実行		START実行	
レイヤー表示	表示	ON	レイヤー1/2共にONです
	OFF時のチェンジ実行	OFF	
レイヤー優先順位		レイヤー1	
連動実行		OFF	
イベントループ		OFF	レイヤー1/2共にOFFです
自動実行　間隔		1	レイヤー1/2共に1秒です
素材の使用期間を有効にする		OFF	
送出イメージの補正を行う		ON	
移動ステップの補正を行う		ON	

【カスタマイズ － ビデオボード設定】

項目	設定値	備考
フォーマット	1080i/59.94	
同期選択	REF(HD/BB)	GG-164及びGG-167-HD、ST-350-01接続時のみ
出力タイプ	ON AIR 2出力	ST-350V/ ST-350V2システム時のみ
GenLock	0	GG-164及びGG-167-HD、ST-350-01時はH/V共に0です
スーパー	OFF	
スーパー(NEXT)	OFF	ST-350V/ ST-350V2システム時のみ
AUDIO	OFF	ST-350Mシステム時のみ

【カスタマイズ － 外部インターフェース設定】

項目	設定値	備考
リモートテイク設定 －COMポート	なし	レイヤー1/2共になしです
リモートテイク設定 － 動作モード	↓	レイヤー1/2共に↓です
テイクパネル設定 －COMポート	なし	レイヤー1/2共になしです
テイクパネル設定 － ボタンタイプ	6ボタン	ST-350HS(GG-164)システム時のみ
テイクパネル設定 －TOP/S-TAKEボタンの動作	TOP	ST-350Mシステム時のみ
SUPER TAKE設定 －COMポート	なし	ST-350Mシステム時のみ
SUPER TAKE設定 － 動作モード	↓	ST-350Mシステム時のみ

【カスタマイズ －GPI設定】

項目		設定値	備考
接点入出力を使用する		OFF	
接点入力	実行タイプ	なし	IN1～IN16全てなしです
	対象レイヤー	レイヤー1	IN1～IN16全てレイヤー1です
	イベントNo.	0	IN1～IN16全て0です
接点出力	実行タイプ	なし	IN1～IN16全てなしです
	対象レイヤー	レイヤー1	IN1～IN16全てレイヤー1です

【カスタマイズ － ファンクションキー設定】

項目	設定値	備考
実行タイプ	なし	F1～F12全てなしです
対象レイヤー	レイヤー1	F1～F12全てレイヤー1です
イベントNo.	0	F1～F12全て0です

6. トラブルシューティング

現 象 アプリケーション起動時にOSがフリーズしてしまう！

原 因 出力ボードのドライバーが正常にインストール出来ていない可能性があります。

→DeckLink HD Extremeドライバーまたは GG-164、GG-167-HDドライバーを、アンインストールしてから再度ドライバーをインストールしてください

現 象 起動しない！

原 因 正しくインストールされていますか？

→マスターディスクを使用して、正しい手順でインストールを行ってください。

原 因 ST-350Mの場合、PCとST-350-01がHDMI及びUSBで接続されていますか？

→システム付属の「ユーザーズマニュアル」を参照し、正しく接続を行なってください。

→PCモニター設定の複数ディスプレイが「表示画面を拡張する」に設定してください。

→PCモニター設定の解像度が1920*1080　60Hzに設定してください。

現 象 テロップが出力されない！

原 因 ケーブルの接続は正しく行なえていますか？

→システム付属の「ユーザーズマニュアル」を参照し、正しく接続を行なってください。

映像フォーマットは適切に設定されていますか？

→ビデオボード設定を確認し適切な映像フォーマットを指定してください。

NEXTファイルが選択されていますか？

→NEXTファイルを選択しCHGボタンを実行してください。

原 因 ST-350Mシステムの場合、SUPER TAKEがOFFになっていませんか？

→システムメニューの送出にあるSUPER TAKEをON(チェックマークがある状態)にしてください。

現 象 トランジションが実行されない！

原 因 レイヤー2でトランジションを実行していませんか？

→レイヤー2のトランジションはカット、フェードのみが実行可能です。

トランジションスピードが短い値になっていませんか？

→スピードの設定を参照し、トランジションスピードを設定してください。

現 象 ロールが実行されない。

原 因 ページ数が2ページ以上作成されていますか？

→2ページ以上で作成されたテロップをロールさせてください。

ロールスピードが短くありませんか？

→適切な値でロールスピードを設定してください。

原 因 ST-350Mシステムではありませんか？

→ST-350Mシステムの場合はロールは実行されず先頭ページが板テロップ扱いになります。

現 象　外部インターフェース(リモートテイク、テイクパネル、外部制御入出力中継BOX)が動作しない。

原 因　COMポートが正しく設定されていますか？

→P34 「(4)外部インターフェース設定」を参照し、COMポートを設定してください。

PCの電源オプションをスタンバイ状態またはスリープ状態に設定していませんか？

→RS-232C、RS-422 オプションボードの仕様により、パワーマネージメント(電源管理)機能が使用できません。OS の「コントロールパネル」の「電源オプション(電源の管理)」にて、スタンバイ状態またはスリープ状態の設定を「しない」に設定してください。(出荷時に設定済み)

現 象　アプレケーション起動時に「送出エンジンを起動することが出来ませんでした。アプリケーションを終了します。セットアップ状況に異常があるため再度アプリケーションのインストールを行ってください。」と表示されアプリケーションが終了してしまう。

原 因　出力ボードのドライバーが正常にインストール出来ていない可能性があります。(オンライン版のみ)

→DeckLink 4K Extremeドライバーまたは GG-164、GG-167-HDドライバーを、アンインストールしてから再度ドライバーをインストールしてください。

原 因　ST-350Mシステムの場合、PCモニター設定の「複数ディスプレイの設定」の設定が「表示画面を複製する」など「表示画面を拡張する」以外に設定されていませんか？

→ディスプレイのグラフィックドライバーなどをアップデートするとPCモニター設定の「複数ディスプレイの設定」の設定が「表示画面を複製する」に戻る場合があります。

→デスクトップ画面上で右クリックし「画面の解像度」を選択して「複数ディスプレイの設定」を「表示画面を拡張する」に設定してください。

原 因　ST-350Mシステムの場合、ST-350M-01がPCモニター出力先としてWindowsが認識していない。

→PCを一旦シャットダウンしてST-350M-01の電源が入っていることを確認してからPCの電源をONにしてください。

原 因　ST-350Mシステムの場合、ST-350M-01の電源をPC起動後に入れていませんか？

→PCを一旦シャットダウンしてST-350M-01の電源が入っていることを確認してからPCの電源をONにしてください。

原 因　ST-350Mシステムの場合、ST-350M-01とPCの接続に使用しているHDMI及びUSBケーブルが付属ケーブル以外で接続していませんか

→PCを一旦シャットダウンして付属ケーブルで接続後、ST-350M-01の電源が入っていることを確認してからPCの電源をONにしてください。

お問い合わせは、当社製造技術部までご連絡ください。

7. 索　引

A

AUTO EXEC 13

B

BACK 13, 34

BLACK 28

C

CENTER WIPE 11

CHG 13, 34

CUT 11

D

DeckLink 4K Extreme..... 39

DIRECT 7

DISLVE 11

F

FADE 11

G

GenLock 39, 40, 41, 42

GG-164 40

GG-167 41

P

PRESET 7

R

REDO 56

S

SCROLL 11

SIDE WIPE 11

SKIP 13, 34

SLIDE 11

ST-350M-01 42

START 13, 34

STOP 13, 34

T

TOP 13, 34

U

UNDO 56

あ

アニメーション 12

い

イベントの移動 29

イベントのコピー 29

イベントの削除 30

イベントの選択 28

イベントの貼り付け 29

イベントの複製 30

イベントのプロパティ表示 29

イベントリストの新規作成 27

イベントリストの読み込み 28

イベントリスト表示 30

イベントリスト保存 27

イベントループ 38

か

外部インターフェース設定 43, 53, 54

カスタマイズ 36, 53

環境設定 37

き

起動画面 2

し

時間指定 AUTO EXEC 56

システム起動 2

自動実行 38

自動保存 37

使用期間 25, 30, 35, 38

ショートカットキー 58

初期化 6

す

ステータスバー 6, 15

そ

送出ウインドウ 5

送出設定 38, 46, 51

送出メニュー 3

送出モード 38, 46, 51

素材ウインドウ 6, 8

素材のコピー 24

素材の再編集 23

素材の削除 24
素材の新規作成 21
素材の選択 23
素材の貼り付け 24
素材の読み込み 22
た
ダイレクト 7
ダイレクトモード 33
つ
ツールバー 6, 7
て
テイクパネル設定 43, 44, 45
デフォルトトランジション..... 37
テロップ画像作成ソフトウェア呼び出し.... 37
と
ドライブ 37
トラブルシューティング..... 59, 61
トランジションウインドウ..... 6, 11
トランジション削除 30
トランジション設定 30
な
名前変更 24
ひ
ビデオボード設定 39
ふ
ファイル管理 4
ファイル種類 22
フォーマット設定 39, 40, 41, 42
フォルダーのコピー 19
フォルダーの削除 20
フォルダーの新規作成..... 19
フォルダーの選択 19
フォルダーの貼り付け 19
フォルダー名称の変更 20
フォント I
プリセット 7
プリセットモード 32
プレビューウインドウ 6, 10
プロジェクトのインポート 17
プロジェクトのエクスポート 18
プロジェクトの新規作成 16
プロジェクトを開く 16
プロパティ 23
へ
ヘルプ 6
め
メニュー 6
も
元に戻す 6
や
やり直す 6
り
リモートテイク設定 43, 44, 45
れ
レイヤー1・2 に登録..... 23
レイヤー2 ウインドウ..... 14
レイヤーウインドウ 6, 13
連動 7
連動送出 34
ろ
ロール実行 38

ご使用者各位

ビデオトロン株式会社

製造技術部

緊 急 時 の 連 絡 先 に つ い て

日頃は、当社の製品をご使用賜わりまして誠にありがとうございます。ご使用中の製品が故障する等の緊急時には、下記のところへご連絡いただければ適切な処置を取りますので宜しくお願い申し上げます。

記

◎営業日の連絡先

ビデオトロン株式会社 製造技術部

〒193-0835 東京都八王子市千人町 2－17－16

TEL 042－666－6329

FAX 042－666－6330

受付時間 8:30～17:00

e-mail: cs@videotron.co.jp

◎土曜・日曜・祝祭日の連絡先

留守番電話 042－666－6311

緊急時 090－3230－3507

受付時間 9:00～17:00

※携帯電話の為、通話に障害を起こす場合がありますので、あらかじめご了承願います。

無断転写禁止

・このファイルの著作権はビデオトロン株式会社にあります。

・このファイルに含まれる文書および図版の流用を禁止します。